

ВИДЕООБЗОР

GTA SAN ANDREAS

ЧАСТЬ II

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГА
ПОСТЕРЫ!

АЛЕКСАНДР
PRINCE OF PERSIA:
WARRIOR WITHIN

4

ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

CD
DVD

№1 В МИРЕ

ФЕВРАЛЬ

№ 02
2005
[89]

ИГРОМАНИЯ

224 страницы

S.T.A.L.K.E.R.
ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

ЧАСТЬ II

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

STRONGHOLD 2
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

ВЕРДИКТ

SCRAPLAND
SID MEIER'S PIRATES!
THE CHRONICLES OF RIDDICK

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КОРСАРЫ III

часть тиража
с 2 CD
а часть —
с DVD

СВЫШЕ
350
ИГР

В HOMEPC, НА CD и DVD

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2004

НА CD/DVD

NFS: UNDERGROUND 2 NEW CARS
CD+DVD ПЕРВАЯ МОДИФИКАЦИЯ

SACRED: SACRED PLUS
CD+DVD ОФИЦИАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

U2004: THE ORTEGA CAMPAIGN
DVD «ЧУЖИЕ» ВОЗВРАЩАЮТСЯ

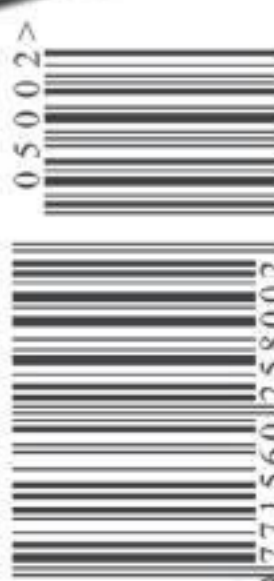
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДАННЫХ.....

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2004 ГОДА.....

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ВИДЕОМАНИЯ ▶ BROTHERS IN ARMS, РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ, ВИДЕОНОВОСТИ ■ ИГРОСТРОЙ ▶ ОСНОВЫ РАБОТЫ С РЕДАКТОРОМ HALF-LIFE 2, ЛОКАЛИЗАЦИЯ HALF-LIFE 2 ЗА ПЯТЬ МИНУТ ■ ИНТЕРНЕТ ▶ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОДЕМА ■ DEATHMACH ▶ STARWARS: BATTLEFRONT, WARHAMMER 4000: DAWN OF WAR

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE • CODENAME: PANZERS • EVIL GENIUS • FULL SPECTRUM WARRIOR • MYST IV • PORT ROYALE 2 • ROME: TOTAL WAR • SHADOW OPS: RED MERCURY • SPELLFORCE: BREATH OF WINTER • STAR WARS: BATTLEFRONT • WARHAMMER 4000: DAWN OF WAR



OSTOJKA, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Приобретите
ULTRA
TechnoEdge
High Torque
на базе
процессора Intel®
Pentium® 4
с технологией HT.
Избежав
возрастающих
расходов на
техническую
поддержку
старых ПК,
Вы можете
повысить
продуктивность
работы
Вашей
компании.



ULTRA
COMPUTERS

www.ultracomp.ru

Более 8000 наименований на
складе компьютеров,
комплектующих, ноутбуков,
оргтехники, аудио-,
видеотехники, Hi-Fi и
компонентов, мобильных
телефонов, аксессуаров.

Программа поощрения
постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru

Сборка
компьютеров
на заказ
Продажа
в кредит
Доставка

Оплата в рублях РФ
долларах США
и евро

Москва www.ultracomp.ru
(095) 775-7566
М. Коломенская, ул. Коломенская, д.17
М. Отрадное, Юрловский проезд, д.13

С.-Петербург www.spb.ultracomp.ru
(812) 336-3777
М. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А

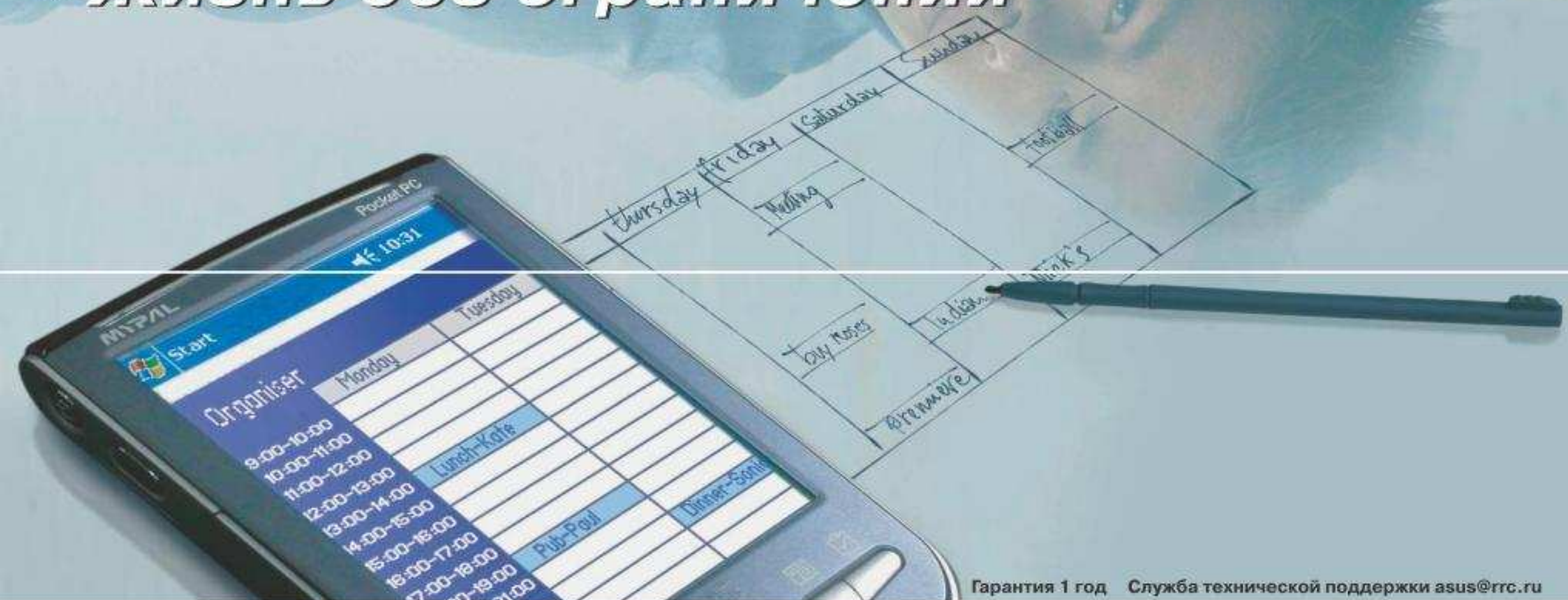
Интернет-магазины: www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

Новая перспектива

- Жизнь без ограничений



Гарантия 1 год Служба технической поддержки asus@rrc.ru

ASUS MyPal A730 – первый карманный персональный компьютер со встроенной 1.3-мегапиксельной цифровой камерой. **MyPal A730** имеет 3.7-дюймовый трансфлективный TFT-дисплей, поддерживающий разрешение 640 x 480, поднимающий качество изображения наладонников на новый уровень. **MyPal A730** оборудован новейшим процессором от Intel®, значительно экономящим заряд батареи, сохраняя высокую вычислительную мощность. Беспроводное соединение Bluetooth, инфракрасный порт, универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital – все это встроено в **MyPal A730**.

- Процессор Intel® XScale PXA270 520МГц
- Трансфлективный TFT-дисплей 3.7" с разрешением 640x480
- 1.3 - мегапиксельная камера (со вспышкой)
- 64Мб постоянной памяти и 64Мб оперативной памяти
- Универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital
- Встроенные Инфракрасный порт и Bluetooth
- Сменная Li-Ion батарея емкостью 1100мА*ч, позволяющая работать до 9 часов (опциональная батарея 1800мА*ч позволяет работать до 14 часов)
- 117.5 x 72.8 x 16.9 мм; 170г
- Операционная система Microsoft® Windows Mobile™ 2003 Second Edition

RRC

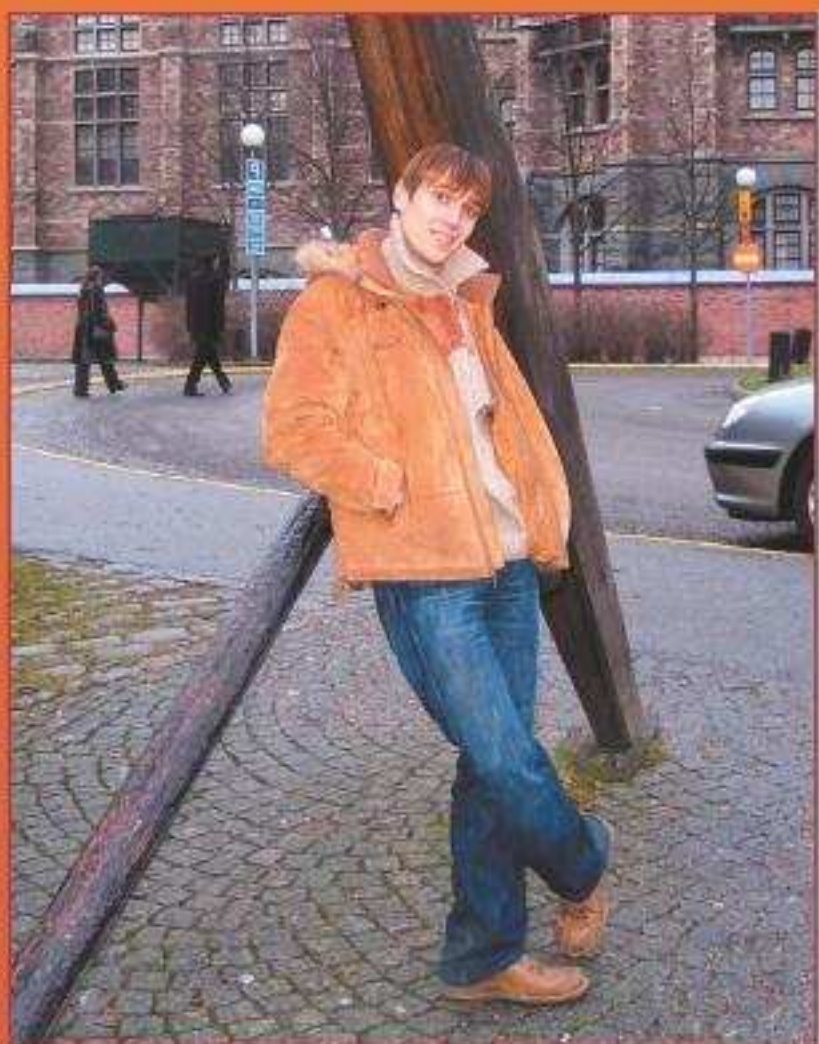
Тел.: (095) 956-1717, 133-5320

Факс: (095) 133-5230

Web: www.rrc.ru

MYPAL
ASUS MYPal A730





Салют!

Ну что ж, друзья, сейчас, когда отгремели последние новогодние салюты, выпит финальный бокал шампанского и подметены последние остатки оливье, настала пора подводить итоги прошедшего года. Как вы уже заметили — в этом номере по многолетней традиции мы устраиваем грандиозную раздачу слонов и называем «Лучшие игры 2004 года». Правда, на этот раз мы решили несколько отойти от стандартного плана торжественной программы и... впрочем, не буду портить вам сюрприз. Отправляйтесь в соответствующий раздел, и все увидите сами.

И хотя вместе с раздачей всем лучшим играм положенных званий и регалий мы вроде бы плавно закруглились с 2004 годом, в декабре на наши головы все-таки успело свалиться немало весьма любопытных проектов.

Для начала попрошу обратить все ваше внимание на удивительный экшен *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. Удивительный он вот почему: во-первых, это в кои-то веки действительно достойная игра по мотивам одноименного фильма; ну а во-вторых, она не просто достойная — это, не побоюсь такого слова, хит. Причем хит столь сокрушительной мощи, что заставит содрогнуться и *DOOM III*, и *Far Cry* иже с ними. Под богатырским напором «Риддика» устоит разве что *Half-Life 2*, да и то, честно сказать, с трудом.

Не пропустите также еще одного суперби-зона сегодняшней шоу-программы — экшен *Warrior Within*, вторую часть знаменитого *Prince of Persia*. За прошедший год «Принц» заметно окреп, возмужал и повзрослел — и из приторной сказочки в духе «1001 ночи» превратился в эдакий душещипательный триллер с любовными мотивами. Мрак, жуть, мистика и виртуозная боевая акробатика — как раз то, что нужно для хорошего субботнего вечера. Ну а в целом — наши наилучшие рекомендации.

Впрочем, если ко всей этой персидской чернухе вы не испытываете ни малейшего интереса, а душа ваша жаждет света, ярких красок, хорошего юмора и других простых радостей жизни — могу посоветовать отличный GTA-образный гоночно-экшен-гибрид под названием *Scrapland*. Всего один занимательный факт: к созданию этой игры лично приложил руку некто Американ Макги — «папа» знаменитого готического трэша *American McGee's Alice*. Само по себе это может быть лучшей рекомендацией.

За великим зимним нашествием экшенов не пройдите мимо многочисленных стратегий, оккупировавших нынешний выпуск рубрики R&S. Скажем, долгожданная *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* определенно придется по вкусу всем, кто неравнодушно дышит к хоббитам, эльфам и оркам, а также впадает в священный трепет при упоминании шаманских слов «Леголас», «Арагорн» и «Хельмовая падь». Стратегия под скромным названием «Александр» явно понравится поклонникам исторически достоверных игр, а также фанатам одноименного фильма Оливера Стоуна, ну а чистокровная RTS — *Armies of Exigo* не оставит равнодушным ни одного любителя качественных зрелищ и простого, как три копейки, геймплея.

Наконец на сладкое прошу... Нет, даже не прошу, а прямо-таки заклинаю вас ни в коем случае не обойти вниманием возможно самый большой сюрприз года: *Sid Meier's Pirates!* — знаменитый пиратский симулятор, современный ремейк древней классики — игру, которой в этом году стукнет ни много ни мало — восемнадцать лет. Несмотря на столь почтенный возраст, новые «Пираты» выглядят на удивление свежо, а благодаря последним технологиям, отменному саундтреку и проверенному временем геймплее — запросто заткнут за пояс иных жанровых авторитетов. В общем и целом — обязательно к ознакомлению.

Несмотря на вал отличных игр, другие рубрики «Игромании» и не думали прекращать своей бурной деятельности. Так, например, «железный Коля» в этом месяце подводит итоги уходящего года и из груды самого разнообразного компьютерного железа выбирает лучшее 2004, а наш главный игростроитель Леша Макаренко продолжает разрабатывать благодатную почву *Half-Life 2*. Внимательно изучив сегодняшние выпуски «Мастерской» и «Вскрытия», вы сможете сделать с этой игрой такое, что не снилось даже самим разработчикам.

Про нынешние CD и DVD так и вовсе молчу — помимо официального аддона к одной из лучших RPG прошлого года — *Sacred Plus*, а также целого сонмища первоклассных модов, на наших дисках вас ждет продолжение нашумевшей документальной киноленты о знаменитом «Сталкере», а также вторая часть фильма о главном гангста-боевике тысячелетия — *GTA: San Andreas*.

В общем и целом — смотрите, изучайте и читайте, а я, меж тем, прощаюсь с вами до следующего месяца и следующей «Мании». Оставайтесь с нами!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрьгин
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев, Виктор Бодров (дизайнер обложки)

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс»,
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 132,400.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
«Роспечать»
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



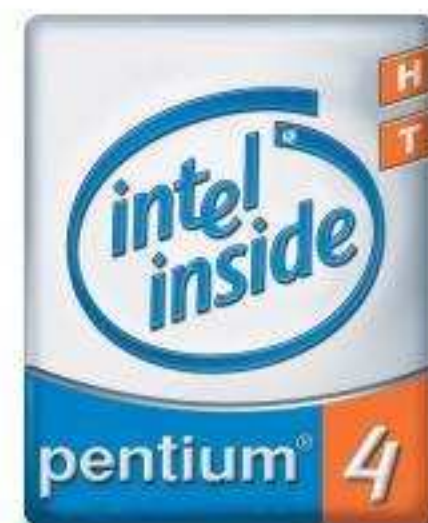
ООО «Агентство
«Книга-Сервис»
Объединенный каталог
«ПРЕССА РОССИИ»

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО «Межрегиональное
Агентство Подписки»
Каталог «Почта России»

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD



ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

Получай, делись, наслаждайся!

ФОТО

R-Style®**Carbon Ai® 721**

Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 4 560 с технологией Hyper-Threading рабочая станция **R-Style® Carbon® Ai 721** открывает Вам небывалые возможности для творчества, развлечений, обучения и работы.

Создайте свой развлекательно-информационный центр на базе рабочей станции R-Style® Carbon® Ai 721!

Технические характеристики рабочей станции R-Style® Carbon® Ai 721

Процессор: Intel® Pentium® 4 560 с технологией HT
Операционная система: Microsoft® Windows® XP
Набор микросхем: Intel 915G
Оперативная память: до 4 Гб
Видеоподсистема: Intel Graphics Media Accelerator 900 или PCI Express 256 Мб
Жесткий диск: до 200 Гб SATA
Привод: DVD+-RW
Передняя панель: IEEE 1394, 2*USB, MIC in, LINE out

Система качества проектирования, разработки и производства компании R-Style Computers® сертифицирована по международному стандарту ISO 9001-2000.

На компьютеры R-Style® Carbon® устанавливается лицензионная операционная система Microsoft® Windows®.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 Братск Байт (395-3) 411-121 Владивосток ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410
 Воронеж Элмар Трейд (0732) 512-018 Калининград Балтик Стайл (011) 254-11-98 Кемерово
 Конкорд ПРО (3842) 357-888 Кострома ИТ-Профессионал (0942) 626-903 Краснодар BCC Company
 (8612) 640-450 Красноярск ЛанСервис (3912) 239-342 Москва R-Style Trading (095) 514-14-14,
 Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 748-02-72, Прайм Групп (095) 725-4432/33, Сибкон
 (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 Нижний Новгород ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328
 Новосибирск ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 Пенза ЭЛСИ (841-2) 544-141 Пермь ЭР-Стайл Кама
 (3422) 107-445 Петрозаводск Илвес (8142) 762-288 Петропавловск-Камчатский АМН (4152) 168-751
 Ростов-на-Дону ЭР-Стайл Дон (8632) 524-813 Санкт-Петербург ЭР-Стайл СПб (812) 445-34-18/17
 Тамбов Гитон (0752) 719-754 Тула ПитерСофт-ИТ (0872) 355-500 Уфа Онлайн (3472) 248-228
 Хабаровск ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

R-Style
COMPUTERS

Техническая поддержка: R-Style Computers (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 06-13

Новостной меридиан	06
Даты выхода игр	12

CD-МАНИЯ 14-29

Игровая зона * Демоблок * Патчи и трейнеры * Разделы на CD и DVD * Драйвера * Всякое разное * Видеомания	14
--	----

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2004 30-41

Лучшие из лучших	38
------------------	----

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 42-48

Мор. Утопия	42
Корсары III	46

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 50-59**В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД 50-53**

The Sims 2: University * The House of the Dead 3	50
Tortuga: Pirate's Revenge	51
Behind a Locked Door * Leviathan	52
Elite Warriors: Vietnam	53

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ? 54-59

Street Racing Syndicate	54
Act of War: Direct Action	56
The Roots	58

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 60-63

Комбат	60
--------	----

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 64-68

Stronghold 2	64
Tom Clancy's Ghost Recon 2	66

R&S: ВЕРДИКТ 70-118

Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	70
Terrorist Takedown	71
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	72

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ! 74-118

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	74
Prince of Persia: Warrior Within	78
Scrapland: Хроники Химеры	82
Tribes: Vengeance	86
Sid Meier's Pirates!	88
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	92
Armies of Exigo	94
Александр	96
Sudden Strike: Война за ресурсы	98
Restricted Area	100
Return to Mysterious Inland	102
Pro Evolution Soccer 4	104
Painkiller: Battle out of Hell	106
The Incredibles	108
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	110
Space Interceptor: Project Freedom (Стармагеддон 2)	112
Joint Operations: Escalation	114
Worms Forts: Under Siege	116
Магия войны: Знамена Тьмы	118

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 120-121

Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	120
---	-----

ИГРА МЕСЯЦА 122-124

Итоги голосования за период с февраля 2004 по декабрь 2004	122
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	123
«Игромания» рекомендует	124

GAME OVER? 126

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	126
--	-----

ИГРОВОЕ КИНО 128-129

Новости	128
Блейд: Троица	129

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 130-153

Железные новости	130
------------------	-----

Тестирование

Обзор чипсета ATI Radeon Xpress	132
Тестирование GeForce 6800 Ultra в SLI-режиме	134
Обзор 15 современных клавиатур	136

Компьютер в сборке

Игровая станция Perfocard «Игровой» от компании Perfocard.Net	139
---	-----

Железные новинки

Горячие новинки отечественного железного рынка	140
--	-----

Цифровая жизнь

Последние новинки из мира цифровой техники	142
--	-----

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги	144
---------------------------------------	-----

Лучшее железо 2004 года

Лучшие из лучших'2004	146
-----------------------	-----

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 154-155

«Железные» ответы на «железные» вопросы	154
---	-----

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 156-160

Софт-экспресс	156
---------------	-----

Новости, советы, easter egg	156
-----------------------------	-----

Практика	157
----------	-----

Обзор программ для восстановления удаленных данных	157-158
--	---------

Софтверный набор	159-160
------------------	---------

Свежатица!	151
------------	-----

Полезный софт	152
---------------	-----

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

25 to Life	13
Act of War: Direct Action	56
Armies of Exigo	94
Battlefield Vietnam	18
Behind a Locked Door	52
Bloodrayne 2	07
Blue Vault	09
Brothers in Arms: Road to Hill 30	28
Call of Duty: United Offensive	22, 26
Codename Panzers	26
Command & Conquer	126
Command & Conquer: Generals	
— Zero Hour	16
Conspiracies:	
Weapons of Mass Destruction	08
Counter-Strike: Source	16, 22
Cross Racing Championship	24
Dealer: Chronic, Pills & Coke	06
Deus Ex	126
DOOM III	15, 36
Elite Warriors: Vietnam	53
Evil Genius	26, 31, 35
Far Cry	15, 38
FIFA Soccer 2005	17
FlatOut	198
Freelancer	200
Full Spectrum Warrior	26
Ghosts 'N Goblins	126
Grand Theft Auto: San Andreas	28, 10
Ground Control 2: Operation Exodus	33
GTA: Vice City	18
Half-Life 2	18, 24, 37, 38, 184, 185, 186, 188, 199, 200, 201
Heroes of Might and Magic IV	19
Immortal Cities: Children of the Nile	198
Joint Operations: Escalation	114
Joint Operations: Typhoon Rising	20
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	200
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	110
Leviathan	52
Loom	126
Lord of the Rings:	
The Battle for Middle-Earth	92, 217
Mafia	16
Manhunt	32
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	16
Medal of Honor: Pacific Assault	32
MTX Mototrax	198
Myst IV: Revelation	26, 33
NBA Live 2005	198
Need for Speed:	
Underground 2	19, 34, 198, 201
Neverwinter Nights	20
Operation Flashpoint	17
Painkiller	35
Painkiller: Battle out of Hell	106, 198
Port Royale 2	26
Prince of Persia:	
Warrior Within	34, 78, 198, 201
Pro Evolution Soccer 4	104
Quake III Arena	22, 208
Restricted Area	100
Return to Mysterious Inland	102
Rise of Nations: Thrones and Patriots	17
RollerCoaster Tycoon 3	31
Rome: Total War	16, 26, 37, 187

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	28
Sacred	20
Sam & Max Freelance Police	13
Scrapland: Хроники Химеры	82
Shadow Ops: Red Mercury	26
Sid Meier's Pirates!	36, 88
Silent Hill 4: The Room	31
Space Interceptor:	
Project Freedom (Стармагеддон 2)	112
Spellforce: Breath of Winter	26
Star Wars Battlefront	26, 202
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	22
Star Wars: Knights of the Old Republic	18
Street Racing Syndicate	54
Stronghold 2	64
Sudden Strike: Война за ресурсы	98
Terrorist Takedown	71
The Chronicles of Riddick: Escape	
from Butcher Bay	35, 37, 74, 200
The Elder Scrolls III: Morrowind	20
The Guy Game	11
The House of the Dead 3	50
The Incredibles	108, 218
The Orgastic Four	07
The Punisher	24
The Roots	58
The Settlers: Heritage of Kings	24
The Sims 2	17, 38
The Sims 2: University	50
Thief: Deadly Shadows	32, 34
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	08
Tom Clancy's Ghost Recon 2	66
Tortuga: Pirate's Revenge	51
Tribes: Vengeance	86
Unreal Tournament 2004	20, 23
Vampire: The Masquerade	
- Bloodlines	31, 198, 201
Warcraft III: The Frozen Throne	18, 209
Warhammer 40000:	
Dawn of War	15, 37, 26, 204
World of Warcraft	174
Worldwide Soccer Manager 2005	09
Worms Forts: Under Siege	116
Xpand Rally	198
Александр	96
Альфа-Антитеррор	08
В тылу врага	21, 33
Комбат	60
Магия войны: Знамена Тьмы	118
Периметр	33
Перл-Харбор	32
Противостояние	19

Мобильные игры

The Elder Scrolls Travels: Dawnstar	181
The Italian Job	181
Top Gun	182
X-Men 2	182

Внекомпьютерные игры

d20 system	211
Dungeons & Dragons	211
Magic The Gathering	210, 211
Magic The Gathering: Unhinged	211
Sid Meier's Civilization Boardgame	210
Universal Combat	211
Vampire The Masquerade	211
Vampire The Requiem	210
Берсерк	210
Кольцо власти	211

ИНТЕРНЕТ

Новости интернета	162
Непознанный Момед	164
Диптаун наяву	166
Интересное в Сети	170

ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ

Новости онлайн-игр	172
Аналитика: World of Warcraft: Первый Взгляд	174
Играем: Война роботов	176
Аналитика: Пришествие хитов	178

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Мобильные новости * Мобильные утилиты	180
Мобильные игры	181

ИГРОСТРОЙ

ВСКРЫТИЕ	184-187
Локализация HL2 за 5 минут	184
Матрица Half-Life 2	185
Бондиана Half-Life 2	186
Изменение параметров поселений в Rome: Total War	187

МАСТЕРСКАЯ

Редактор Half-Life 2: Настройки и основы работы	188
Что такое SDK?	190
Игровые редакторы	191

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ

Точные ответы на ваши любые «игростроевские» вопросы	192
--	-----

САМОПАЛ

Игровой конструктор, часть 4	194
Правила хорошей игры	196

КОДЕКС

Стандартные коды	198
Easter Eggs, Игровые ресурсы	199

DEATHMATCH

Star Wars: Battlefront	202
Warhammer 40000: Dawn of War	204

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей	206
Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne	208

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Новости внекомпьютерных игр	210
Magic The Gathering: Unhinged	211

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Про игры, программистов, ряды советской армии и работу в журнале «Игромания»	212
--	-----

ЮМОР

Рассказы: Обуза, Травник, Из жизни RAL	216, 219
--	----------

КАЛЕНДАРЬ

Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	217
The Incredibles	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Тест №54	220
Скринтурс №02. Февраль * Подведение итогов за №12/2004	221
Участие в конкурсах	222

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Александр	
Prince of Persia: Warrior Within	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Prince of Persia: Warrior Within	
Worms Forts: Under Siege	
Tribes: Vengeance	
Everquest 2	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

ULTRA Computers	
Dina Victoria	
1C	

В номере:

1C	45, 63, 69, 77, 107, 111, 113, 117, 119, 173, 175
Акелла	07, 09, 11, 13, 41, 47
Бука	81
Гейм Технолоджи	215
Мир Фэнтези	17
Мерлион	23
Никита	161
Новый Диск	51, 53, 71, 109, 125
Руссобит-М	49, 73, 91, 127
Техномир	19, 21, 115, 213
Элвис Телеком	163
Яндекс	224
Asustek	01
Boston PC	153
Icompe	67
ISM Computers	151
Leadtek	149
Nescafe-IMAX	183
Playmobile	207
R-Style	03
Solvotelekom	27, 133
VikaWeb	205
Zenon N.S.P.	165

2-я обложка	
3-я обложка	
4-я обложка	





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Ой-ля-ля, ой-ля-ля, в поле зреет конопля!

АНОНСЫ



«Мы все курим ганджубас — будет весело у нас!» — пожалуй, именно этой фразой лучше всего описать жизненное кредо компании-разработчика **Nagual**. Не так давно из дверей ее офиса вместе с очередным облачком наркотического дурмана на свет выпорхнул пресс-релиз, повествующий о первом самостоятельном проекте, имя которому — **Dealer: Chronic, Pills & Coke**. «Дилер», как нетрудно догадаться, повествует о наркобизнесе. Игрок, еще вчера водивший старушек от светофора к светофору и исправно плативший налоги, становится здесь самым настоящим наркодилером, продающим некачественную травку жителям депрессивных кварталов. Со временем бизнес, разумеется, захочется расширить — и вот мы уже путешествуем по улицам огромного города, ищем новых клиентов, организовываем собственные лаборатории, участвуем в разборках с конкурентами и далее-далее. К финалу игры под контролем игрока будет уже целая сеть по производству и сбыту самых разных препаратов. А для диверсификации бизнеса разрешается прикупить и публичный дом.

Разумеется, разработчики понимают, что подобная игра обязательно вызовет море негативных откликов, и уже сейчас пытаются оправдаться тем, что **Dealer: Chronic, Pills & Coke** обязательно покажет игрокам все самые отрицательные стороны жизни наркодилера и постарается привить отвращение к сему нелегальному бизнесу. Так, все четыре игровых героя и сами «сидят» на каком-нибудь наркотике. Прием очередной «дозы» повышает их возможности (ролевая система по-наркомански, хе-хе), а долгое время без заразы приводит к ломке. Разрешено побаловаться и другими препаратами — необычные сочетания приведут к самым неожиданным эффектам. Кроме того, по мнению **Nagual**, любой наркоторговец плохо кончает, поэтому сюжет «Дилера» обязательно завершается смертью игрока от какого-нибудь несчастия.

Из других интересных особенностей игры стоит отметить пару десятков видов оружия, 40 автомобилей, 60 NPC. Дата выхода **Dealer: Chronic, Pills & Coke** не объявлена. ▶

Новогодние покупки Electronic Arts

ИНДУСТРИЯ

Знаете, кто самый большой фанат шоппинга в мире? Отнюдь не ваша мама/сестра/жена/дочка, а **Electronic Arts**! С энергией клептомана эта фирма пытается смести с прилавков все, до чего руки дотянутся. Получается, правда, не всегда. Вот, например, шведская студия **Digital Illusions**, прикупить которую «электроника» вознамерилась еще пару месяцев назад, похоже, крепко прилипла к прилавку. Дело в том, что две группы нехороших личностей, обладающих 28% акций компании, отказались поддержать сделку. А без этого **Electronic Arts** на кассе чек не пробьют и гарантийный талон не выпишут. Впрочем, на момент написания этих строк стало известно, что в недрах игрового гиганта зреет новый хитрый план овладения **Digital Illusions**.

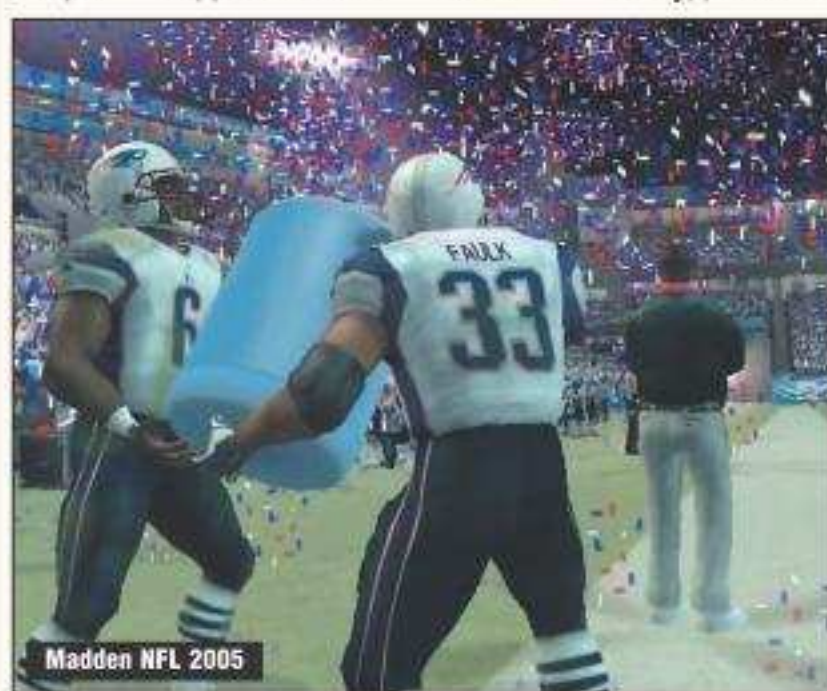
Ну а пока же, дабы залить горечь от срыва покупки чем-нибудь сладким, **Electronic Arts** направила в отдел французской кухни и слизнула с прилавка 20% акций издательства **Ubisoft**

Entertainment. Пресс-служба последней тут же завопила о «враждебных действиях» и о том, что по-настоящему **Electronic Arts** просто хочет «откусить» от компании те ее студии, которые ведут разработки игр под новые консоли **Sony** и **Microsoft**. Впрочем, у французов есть еще шанс отвертеться — сделка будет считаться законченной только после того, как состоится ее проверка на соответствие антимонопольному законодательству США.

Завершить же очередной voyage по магазинам **Electronic Arts** решила в отделе спортивного инвентаря, где и сделала последнюю свою покупку. Нет, речь идет не о бейсбольной бите, которой будут колошматить болтливых пиарщиков и несговорчивых акционеров, а об эксклюзивном пятилетнем контракте с **Национальной футбольной лигой США**. Согласно ему, в течение ближайшей пятилетки мы увидим игры по **NFL** исключительно от **Electronic Arts**, а не от каких-нибудь там **SEGA** или **Take-Two**.

Обошлось это удовольствие «электроникам» аж в 300 миллионов долларов.

На горизонте же маячат новые покупки — по слухам, **Electronic Arts** планирует заключить аналогичные контракты с бейсбольной и баскетбольной лигами США. ▶



Хлебнуть «Титбита» и забыться

АНОНСЫ

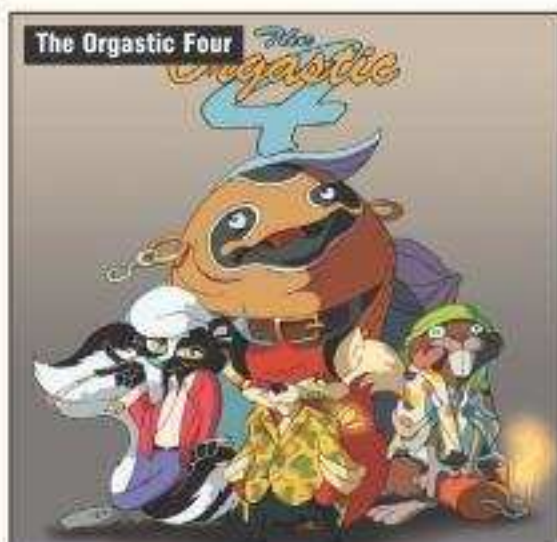


В сыром питерском подвале кооператоры из **VZlab** продолжают готовить в ржавых бочках убер-напиток «**Ядерный Титбит**». Уже весной 2005 года усладить геймерскую жажду будут с помощью новой рецептуры, имя которой — «**Невский Титбит**». Состав прост: трехмерный графический движок, 16 видов оружия, Данины приколы, саундтрек от **Алексея Рахова** и **Тенгиза**. И никаких «квестовых» заскоков — только чисто

кристальный экшен! Бегать со стволом наперевес мы будем по осаждаемым инопланетянами питерским улицам вместе с наряженным в розового зайца Жорой Ньюком. Цель забегов проста — «выбить из них [инопланетян] все дерьмо и спасти школьную учительницу».

Будем надеяться что новый, трехмерный, с экшен-добавками вкус «Титбита» придется нам по душе. ▶

Немецкие лекари | АНОНСЫ



Похоже, откачивать «загибающийся» жанр Adventure в последнее время стало очень модно — очередь из желающих поколдовать над захворавшим телом растёт с каждым днем. С недавних пор место в ней зарезервировала и немецкая компания **Bad Brain Entertainment**, которая уже давно вынашивает в своей начиненной «плохим мозгом» (именно так можно перевести название компании с английского) черепной коробке план исцеления жанра.

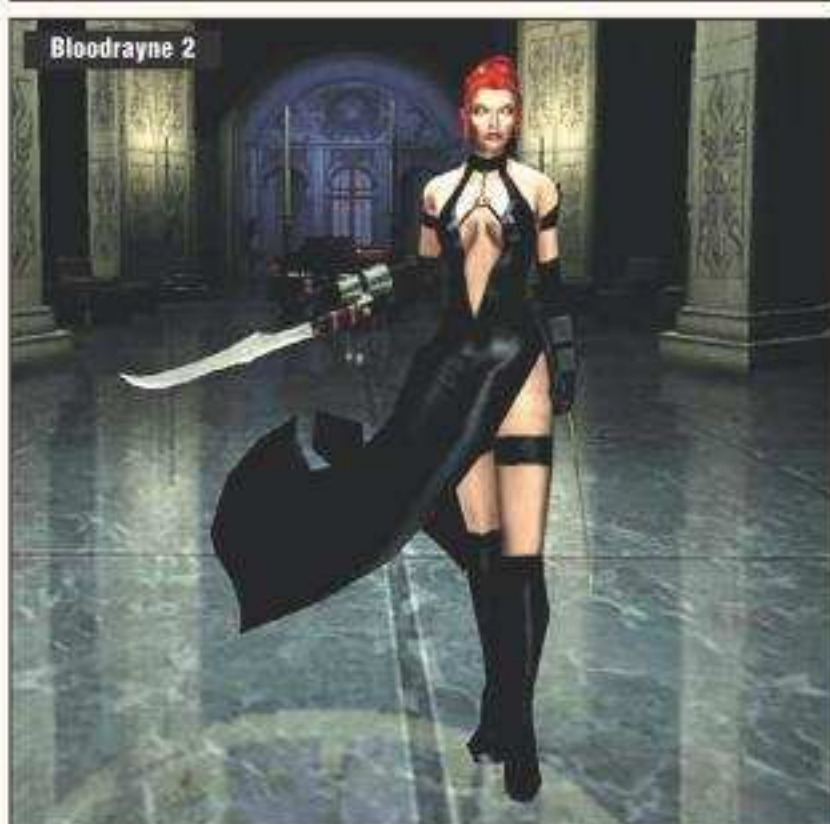
Лечить планируют, первым делом, с помощью электрошока — иным образом разрабатываемый немцами проект **I-Jet** не охарактеризуешь. Начинается все с

трех семерок: в семи городах пропадают семь детей, после чего семь их родителей отправляются на поиски. За каждого из предков предстоит выполнить по три эпизода. А вот дальше идет самая настоящая «клубничка» — многопользовательская кампания. Она состоит из десяти глав, рассчитанных на совместное прохождение. Дружить с Биллом из Аризоны придется, например, для того, чтобы совместно решать головоломки (один игрок ворует нужный предмет, второй — отвлекает сторожей). Кроме того, будет позволено обмениваться уликами и подсказками, помогая друг другу проходить игру. Рождение на свет этого многопользовательского счастья запланировано на середину 2006 года.

Закреплять успех **I-Jet** будет квест **The Orgastic Four**, который выйдет некоторое время спустя. Подробности об этом проекте практически не известно, но стоит надеяться, что вторая игра от **Bad Brain Entertainment** будет заслуживать не меньшего внимания, чем первая. ▶

Приз для вампирши

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

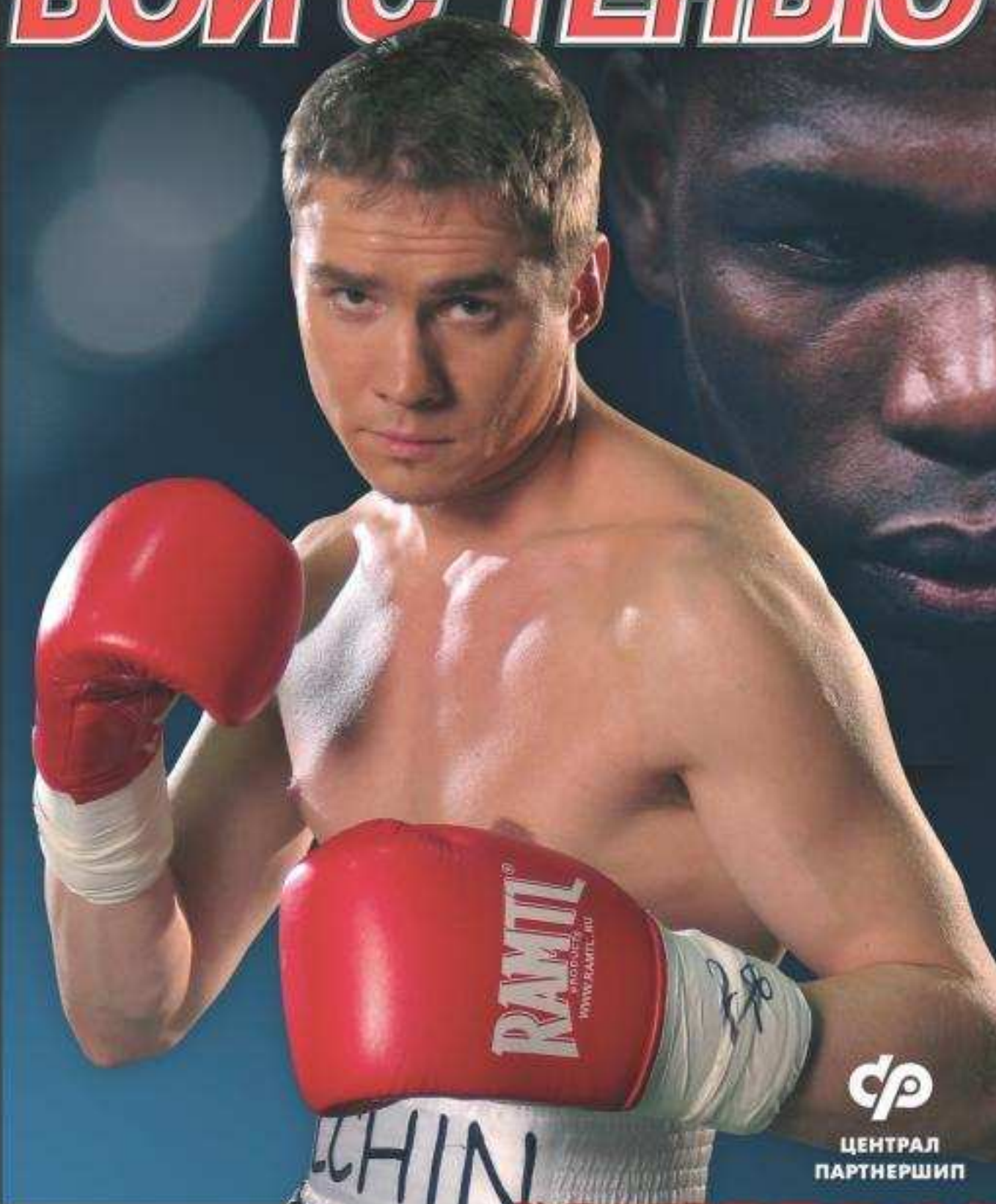


Титул «персонаж месяца» ликующая редакция «Игромании» на этот раз присуждает обожаемой всеми нами **Рейн** — героине игр **BloodRayne** и **BloodRayne 2**. Любимица оправдала наши надежды и отхватила на организованном каналом **Spike TV** мероприятии **Spike Video Game Awards** звание

«Cyber vixen of the year», что на отечественный язык можно перевести как «кибермегера года». Для того чтобы победить в этой номинации, Рейн пришлось выпить кровь из вен целого отряда конкуренток, среди которых такие знатные дамы, как **Тина Армстронг (Dead or Alive Ultimate)**, **Кармен Электра (Def Jam: Fight for NY)** и **Рашель Теллер (Need for Speed Underground 2)**.

Всего на церемонии было 24 номинации. «Игрой года» стал еще не вышедший на PC проект **Grand Theft Auto: San Andreas**. «Лучшей игрой, основывающейся на фильме», как и стоило ожидать, оказалась **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. «Лучшей песней в игре» назвали трек «**American Idiot**», созданный группой **Green Day** для **Madden NFL 2005**. Дважды порадовала своих создателей игра **Half-Life 2**, которая не только признана «игрой года на PC», но еще и стала первой в номинации «лучшая графика». Не обошлось и без моря чисто приставочных проектов, которые оккупировали первые места в большинстве остальных номинаций. ▶

БОЙ С ТЕНЬЮ



pc cdrom

«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года — фильму «Бой с Тенью». Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидает бывшие



содратники-бандиты и самые яростные соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все — от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 ЗАО «Централ Партнершип»
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





«Руссобит» начинает распродажу сувениров

ИНТЕРЕСНОСТИ

Правильные вещи — штука сильная. Зайдешь вот в помещение в футболке «Full Spectrum Warrior», трахнешь по столу алюминиевой кружкой с надписью «АЛЬФА антитеррор» — и коллектив тебя уже уважает.

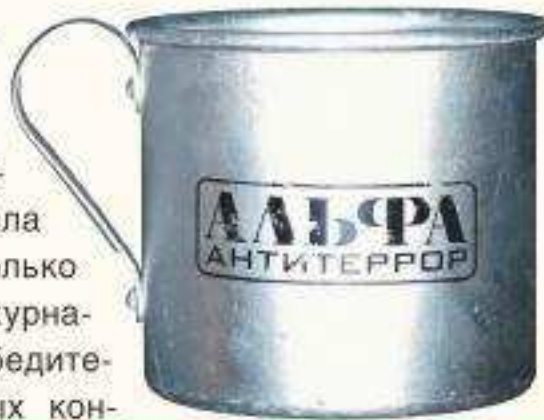
И если еще вчера сия замечательная возможность была доступна только халавщикам-журналистам и победителям различных кон-

курсов, то теперь восторжествовало равноправие — по электроадресу www.russobit-m.ru/rus/suvenirka любой желающий может приобрести себе или в подарок сувенир с символикой одной из игр, издававшихся компанией

«Руссобит-М».

Ассортимент регулярно пополняется: футболки, кружки, ручки, часы, брелки, коврики для мыши и т. п.

И, кстати говоря, цены совсем не кусаются. ▶



СРОЧНО В НОМЕР

Кто угрожает «Радуге»?



Уже совсем скоро над заполненными террористами берегами вновь раскинется радуга с шестым порядковым номером. **Red Storm Entertainment** в сотрудничестве с **Ubisoft Montreal** анонсировали **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** — продолжение единственной игровой серии, чей сценарий старикан **Том Кланси** выдумывал во вменяемом состоянии. Новая игра, разумеется, чревата новыми проблемами для «Радуги шесть». Недобитые в прошлых частях террористы точат зуб на бойцов международного спецподразделения и придумывают планы по отправке их в братскую могилу. Игроку, который по очереди выступает в роли **Динга Чавеза** (командир «Радуги») и **Дитера Вебера** (один из лучших снайперов группы), предстоит положить конец как самим злодеям, так и их замыслам.

Игровая механика претерпела значительные изменения. Так, теперь на задание помимо главного героя сможет отправиться не более трех оперативников — судя по всему, разработчики решили сосредоточить-

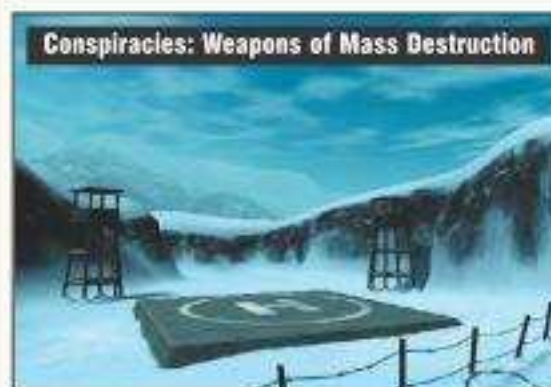
ся на симуляции действий только одной «четверки». Как сей поворот повлияет на интерфейс предварительного планирования — пока не известно. Зато известно, что в бою наши подчиненные смогут использовать новые трюки, вроде выбивания двери тараном или проведения разведки.

Нашлось у разработчиков время и на то, чтобы сделать еще несколько шажков в сторону реалистичности. Переработана стрельба из оружия — теперь, например, куда ощутимее будет отдача. Ну а нахлобученный на голову кевларовый шлем с забралом отныне не только защитит игрока от шального осколка, но еще и повлияет на его поле зрения — смотреть на мир нам предлагается именно через это самое забрало. Стоит ли говорить, что в определенные моменты игры стекло может запотеть или, например, потрескаться.

Террористы также не остались внакладе — в секретных лагерях бородатые инструкторы обучают их навыкам работы в группе. При встрече со спецназовцами искусственный интеллект станет координировать действия своих подчиненных, что, разумеется, добавит игроку проблем. А вот контрразведка у злодеев никуда не годится — дата начала охоты за «Радугой шесть» уже стала достоянием общественности. Это лето 2005 года. ▶

Неправильная конспирация

АНОНСЫ



Студия **Kuju Entertainment** при поддержке издательства **Oxygen Interactive** делает проект с громким названием — **Conspiracies: Weapons of Mass Destruction**. Впрочем, конспираторы из сотрудников Kuju получились, мягко говоря, никудышные. Вместо того чтобы кормить будущих покупателей «подрисованными» скриншотами и рассказывать им сказки на

ночь, эти граждане первым же пресс-релизом нанесли своей игре мощнейший удар под дых. Правда-матка режет глаз лезвием из устаревшей графики с напылением сверхбанального сюжета о некоей злобной организации «Гидра», занимающейся разработкой и производством оружия массового поражения. Дальше — еще больше. Уровней всего пять, пусть и больших. Оружие стандартно — пистолет, снайперская винтовка, гранатомет и далее, по давно заученному списку. Про геймплей полная тишина — видимо, просто хвастаться нечем. На этом фоне не особо радует даже то, что игра выйдет уже совсем скоро — в марте сего года. ▶

А где же Раффа?

ИНДУСТРИЯ



«Тут море, сосны, полно янтаря и красивых девушек», — так отзываются о городе Светлогорске (неподалеку от Калининграда) его жители. **Андрей «Кранк» Кузьмин**, тем не менее, не копает янтарь и не рубит сосны, предпочитая этому организовывать новые игровые компании. Да-да, друзья, страшное свершилось: **Кранк** и **K-D Lab** — это уже не одно и то же. Главный враг всех томатов на планете и гуру отечественной индустрии организовал новую компанию **KranX Productions** — которая, по мнению прибывшего в нашу редакцию пресс-релиза, «предназначена для создания успешных игровых продуктов эффективными способами». Сам Андрей, правда, считает несколько иначе: «Мы только что доделали «Периметр», я пил мате и вдруг отчетливо понял — пора сделать Это».

Ради Этого была создана новая компания, в которую из Москвы, Казани, Нижнего Новгорода и Симферополя депортировали лучших тружеников компьютерно-игровых полей. Работать они

будут под лозунгом «ГУТ!», что с калининградского языка переводится как «Гейм-дизайн + Управление + Технологичность». Так что всем игрокам мира, пожалуй, стоит ждать первых результатов Этого. И ловить о нем новости, которые то и дело будут пропархивать в нашем журнале и на сайте www.kranx.com.

Меж тем, как сообщает наш «крот», внедренный в **KranX Productions**, буквально в один день с основанием компании среди прочих авторитетов, которые работают бок о бок с **Кранком**, был замечен некто **Олег Ставицкий**, бывший заместитель главного редактора «Игромании», также известный нашим читателям под позывным **Раффа**. Как сообщил все тот же «крот» (который, как мы потом убедились, и есть Раффа), у новой компании, цитируем: «Очень большие планы». После этих слов «крот» пообещал доставлять нашему изданию раньше других самые свежие известия и зарылся обратно в свою подземную нору. ▶

Двойной эликсир

ИНДУСТРИЯ



Горячо любимая всеми нами компания **Elixir Studios** на днях употребила живительный эликсир. Имя ему — фунты стерлингов, полученные от внешних инвесторов. Объем стакана — миллион однофунтовых купюр (это соответствует почти 2 миллионам долларов). Сразу после употребления компания повеселела и бодренько пове-

дала народным массам о том, что в разработке находится аж несколько перспективных проектов, среди которых значится и **Evil Genius 2** (странно только то, что не был упомянут анонсированный полгода назад проект **Blue Vault**).

Что ж, будем радоваться вместе с англичанами. И надеяться, что у них не настанет похмелье. ▶

Китай вводит рейтинги игр

ИНТЕРЕСНОСТИ



Правительство Китайской Народной Республики решило организовать конвейер по раздаче оплеух игровой продукции. Теперь на страже морального облика китайского геймера будет стоять организация **China Youth Network Association**, которой дозволено клеймить игры следующими рейтингами: «для любого возраста», «для младшего школьного возраста», «для старшего школьного возраста», «для людей старше 18 лет» и «опасно». Продажа на территории КНР проектов, отнесенных к последней категории, скорее всего, будет запрещена.

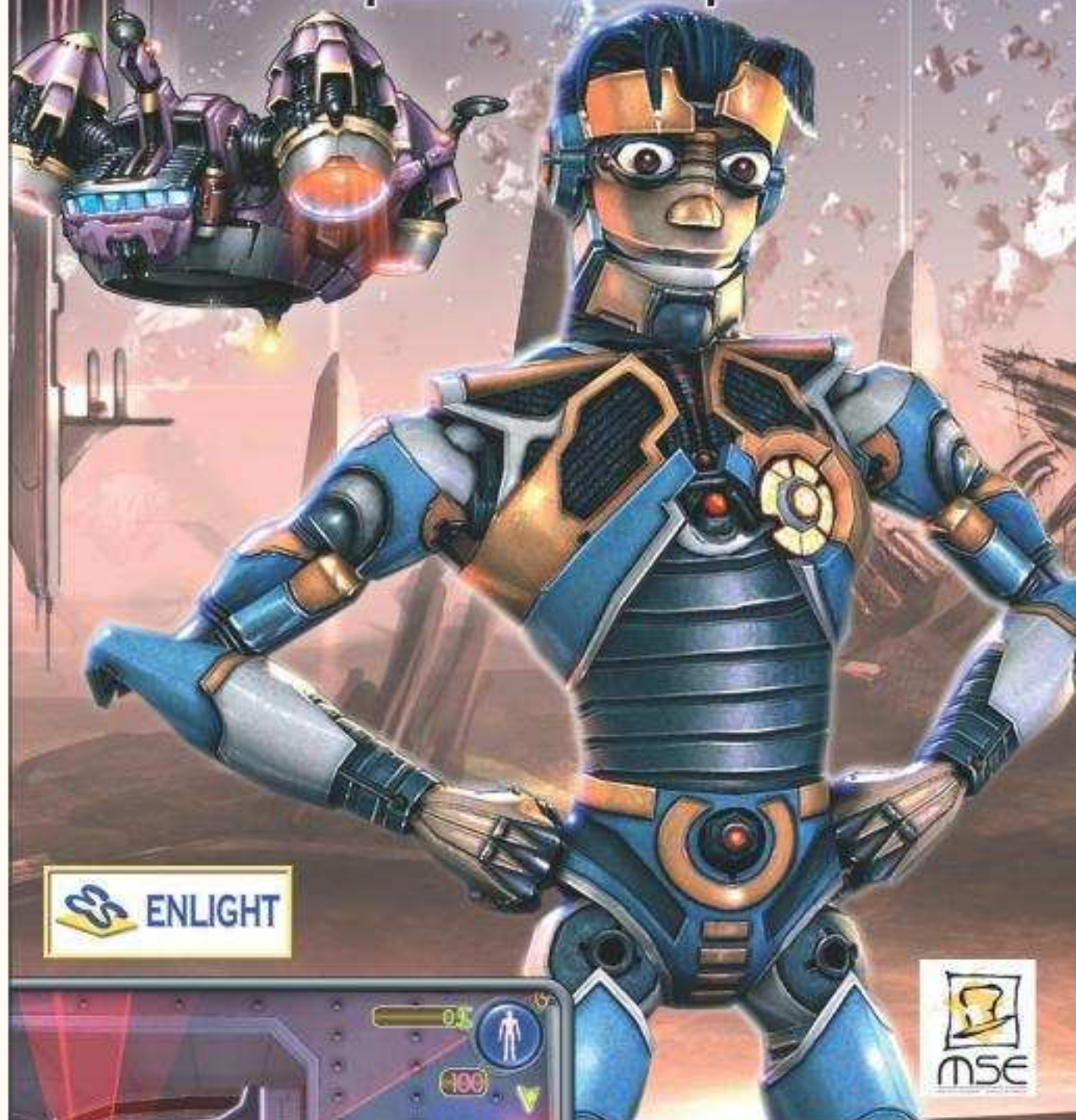
Жизнь новой организации светит веселая и насыщенная — ведь запрещать продажу компьютерных игр китайцы любят почти так же сильно, как размножаться. Например, совсем недавно досталось игре **Worldwide Soccer Manager 2005**, продавать которую на территории Chung-hua Jen-min Kung-ho-kuo отныне запрещено. По мнению китайского правительства, этот футбольный менеджер от компании **SEGA**, «наносит ущерб территориальной целостности Китая», так как в нем в виде отдельных государств представлены Тайвань, Гонконг и даже Тибет. ▶

American McGee's

Акелла

SCRAPLAND

Хроники Химеры



ENLIGHT

MSE

Главный герой игры — робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera — главный

город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный водоворот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.



- Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.

www.akella.com



M. Video

Розничная продажа в магазинах фирмы "COYO3" и "M-Video"

© 2004 "Akella"
© 2004 "EnlightSoftware"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



Одной строкой...

Мартин Эдмондс, один из создателей экшена **Driver**, покинул студию **Reflections Interactive**.

Cyanide Studio анонсировала **Chaos League: Sudden Death** — аддон к «спортивному симулятору» **Chaos League**.

Тактический экшен **Brothers in Arms** переименован в **Brothers in Arms: Road to Hill 30**.

Издательство **THQ**, которому в итоге достались права на гоночный проект **Juiced**, объявило дату выхода игры — май 2005 года.

Grand Theft Auto: San Andreas выйдет на PC в июне 2005 года.

Отечественное издательство «Бука» планирует в самое ближайшее время выпуск нескольких DVD-сборников: «Герои меча и магии» (полная коллекция **Heroes of Might and Magic**), «Петя и Василий Иванович» (все квесты про легендарную парочку) и «Пятачок и его приключения».

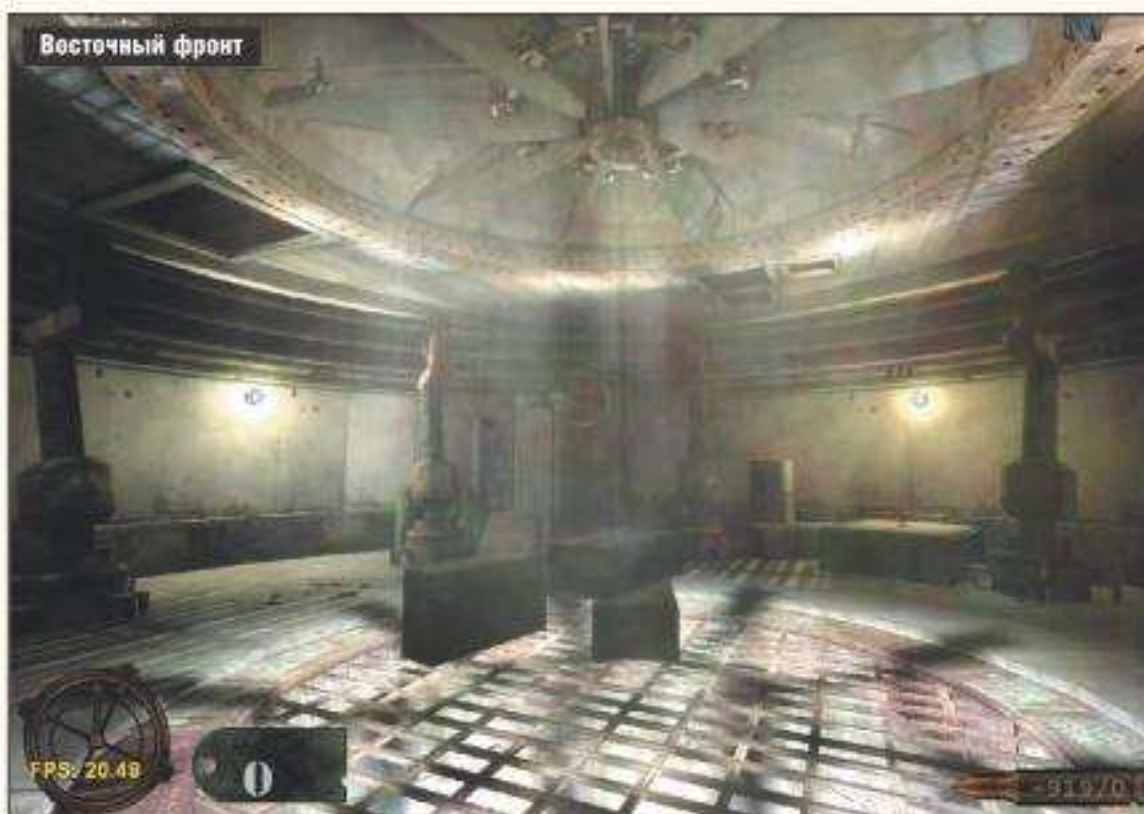
Издательство **JoWood Productions** скромно анонсировало третью часть легендарной RPG **Gothic**.

Студия **Pivotal Games** анонсировала тактический экшен **Conflict: Global Terror**.

JoWood Productions начало бета-тестирование аддона к экшену **Soldner**.

Студия **Electronic Arts Los Angeles** ведет работы над продолжением легендарной RTS **Red Alert**.

Карл и зомби



Послушайте-ка сказку о Восточном фронте. Жил был, значит, немецкий офицер **Карл Штольц**. Пил себе пиво, закусывал сосисками, щипал за всякие места фрау Вебер, а потом раз! Война! И все для фронта, для победы. Даже мертвяков в расход пустили — воскрешают и превращают в убер-зольдатен.

Карлу тоже предлагали поучаствовать в этом замечательном эксперименте, но он предпочел показать Гитлеру и его прихвостням кукиш и присоединиться к сопротивлению.

Причем здесь Восточный фронт, спрашиваете? Да игра так называется — «**Восточный фронт**». Разрабатывает воро-

нежская студия **Burut ST**, вооруженная графическим движком от **Kreed**.

Осмелившийся дерзить самому **Doom 3** моторчик основательно модернизировали, и теперь он не только знаком со всеми возможностями **DirectX 9.0c**, но и даже научился имитировать чувства игровых персонажей. Жанр игры — экшен, во многом похожий на **Call of Duty** и **Medal of Honor**. В роли Карла Штольца мы выполним более десятка миссий, ознакомимся с «системой решений», добавляющей в игру элемент нелинейности, и сможем вдоволь наиграться с 14 видами оружия, переехавшими к нам прямиком с полей сражений Второй мировой. На десерт предлагается мультиплеер о двух режимах.

Начать свое путешествие по Восточному фронту Карл Штольц планирует уже в мае этого года. ▶

Светофор для игр

ИНТЕРЕСНОСТИ

А на западе — новая мода! Теперь на входе в мир компьютерных игр будет стоять... светофор. Именно «многоцветную» схему избрала



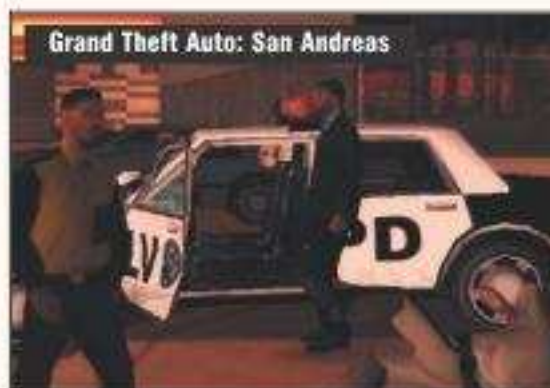
компания **Veritasiti Corp.**, разработавшая новую систему выставления рейтингов играм **PSVRatings**. В ней каждый проект рейтингуется сразу по трем параметрам: наличию ненормативной лексики (**Profanity — P**), присутствию сексуального содержания (**Sex — S**) и уровню насилия в игре (**Violence — V**). За каждый пункт отве-

чает отдельная буква в рейтинге, которая может быть четырех цветов: белого, зеленого, желтого и красного. Шкала возрастающая: белый — совсем «пушистая» игра, красный — один сплошной разврат да изуродованные трупы на каждом подоконнике.

На данный момент система действует только на специализированном сайте, но, скорее всего, стоит ожидать появления «разноцветных» рейтингов и на коробках с играми. ▶

Зеков обидели

ИНТЕРЕСНОСТИ



Удивительное дело — заключенным тюрьмы города Джефферсон Сити, что в штате Миссури, США, отныне запрещено угонять автомобили, участвовать в драках и перестрелках и убивать полицейских. Разумеется, они и раньше делали это не в реальности, а всего

лишь в компьютерных играх. Однако после того как в исправительном заведении побывал репортер, написавший о том, что обитатели тюрьмы играют исключительно в **Grand Theft Auto** да **Hitman: Contracts**, грозный «кум» лишил «бедных» уголовников этой виртуальной радости — ибо нехорошо, да и наставлению на честный путь не способствует.

Впрочем, игровые приставки и персональные компьютеры вряд ли исчезнут из тюрьмы — для перевоспитания преступников уже призваны ежик Сонник и прочая мультяшная братия. ▶

Geleos спонсирует стрит-рейсинг

ИНТЕРЕСНОСТИ

Московская студия **Geleos**, разрабатывающая автосимулятор **Lada Racing Club**, продолжает обрабатывать своих потенциальных покупателей увесистой PR-колотушкой. Эксклюзивные новости по игре иссякли, «сорка» призовой машины уже началась, и поэтому для того чтобы еще раз засветиться в новостях, компания решила выступить спонсором открытия зимнего сезона ночных гонок в Москве. Мероприятие прошло в ночь с 18 на 19 декабря 2004 года на территории школы водительского мастерства «Автопилот» в

Мытищах. Там, на огромном ледовом катке, смогли сразиться любители дрифта — прохождения размеченной конусами трассы на время. Нашлось время и для небольшой развлекательной программы. ▶



Ей было лишь семнадцать

СКАНДАЛЫ



В США есть анекдот про то, как вершится правосудие в разных штатах государства. Заканчивается он тем, что житель Техаса передергивает затвор своей винтовки. И вот невиданный случай — молодая девушка из этого штата, землячка самого, понимаешь ли, **Джорджа Буша младшего**, не хватается за огнестрельное оружие, а подает в суд. Список ответчиков огромен: **Topheavy Studios, Gathering of Developers, Sony Computer Entertainment America** и даже **Microsoft**. Все эти компании приложили свои ручки к игре **The Guy Game**, в которой игрокам предлагается ответить на не-

сколько вопросов и в награду поплясать на одну из шести десятков оголенных барышень. Среди них, как вы уже догадались, оказалась и наша героиня, которая утверждает, что с ней поступили нечестно, заставили чувствовать себя униженной и вообще — на момент съемки ей было всего 17 лет, так что пускай разработчики и издатели раскошеляются.

Предсказать, чем закончится этот процесс, на данный момент очень сложно. С одной стороны, техасская барышня замахнулась на очень серьезные компании — например, для той же Microsoft здание суда вообще уже несколько лет является домом родным. Однако американское общество в последнее время охватило мнение, что крупные корпорации только и мечтают поущемлять права рядовых граждан. Так что горе-модель из Техаса имеет все шансы выехать на этой скандальной волне к очередному «гонорару». ▶

Для читателей «Игромании» не существует правил!

СОБЫТИЯ

Хотите на минуточку стать разрушителем и оставить с носом кучу народа? Тогда запомните следующий пароль: **RCGMания**. Он вам совсем скоро понадобится. Дело в том, что 13 января этого года состоялась презентация нового проекта интернет-центра **VIKAWEB**, в главные информационные спонсоры которого записался наш журнал. Имя проекту — **RCG: CS MOSCOW PARTY**.

Смысл — командные соревнования в чудо-игру **Counter-Strike** с призом аж в 2500 долларов. Отборочные туры начались уже 14 января, но для читателей «Игромании» этот закон не писан — назвав указанный выше пароль, вы сможете попасть прямоком в финальную часть. Так что приходите с понедельника по четверг с 18:00 до 22:00 в **VIKAWEB** (<http://games.vikaweb.ru/>). ▶

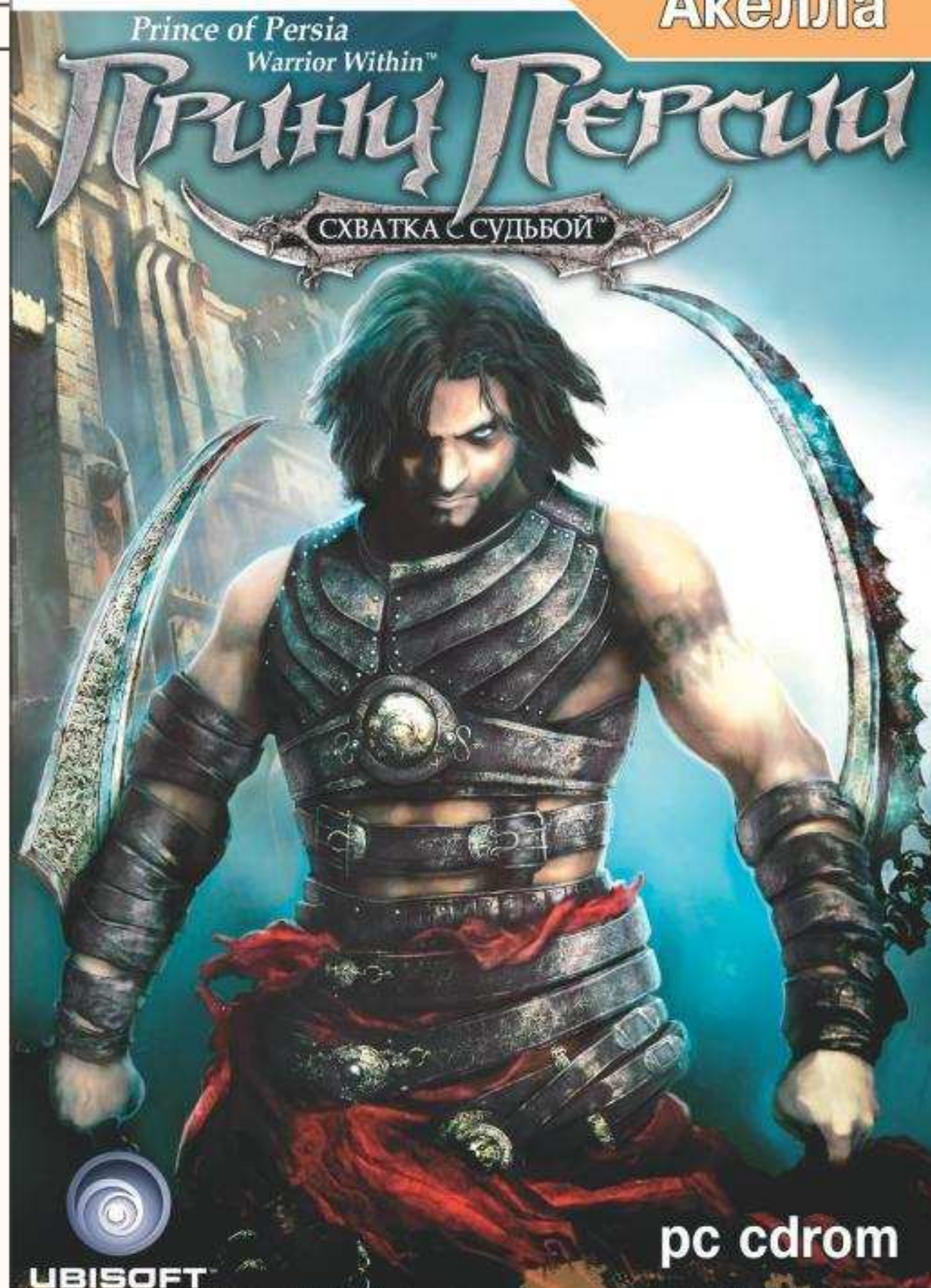
Новая победа Valve

СКАНДАЛЫ

Очередной раунд судебного поединка между **Valve Software** и **Vivendi Universal Games** окончился нокдауном последней. И пока рефери считает до восьми, бухгалтерам компании стоит поскрестись по банковским счетам — ведь суд признал, что Vivendi должна выплатить разработчикам роялти с продаж интернет-кафе и компьютерным клубам игр **Counter-Strike**, **Counter-Strike: Condition Zero**, **Half-Life 2** и **Counter-Strike: Source**. Размер выплат пока не из-

вестен, однако можно быть уверенными в том, что Valve Software получит хорошую прибавку к пенсии — ведь речь идет об играх, многопользовательский режим которых очень популярен.

Тем временем не за горами и новый раунд. Скоро компаниям вновь придется снова выяснять отношения. На этот раз уже насчет задержки Vivendi выхода экшена **Counter-Strike: Condition Zero** — по мнению Valve Software, это привело к заметным убыткам. ▶



История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dahaka — перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь



одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...



- Добавилась возможность управляться с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры — движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика игры.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.



www.akella.com



© 2004 "Akella", © 2004 "Ubisoft"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





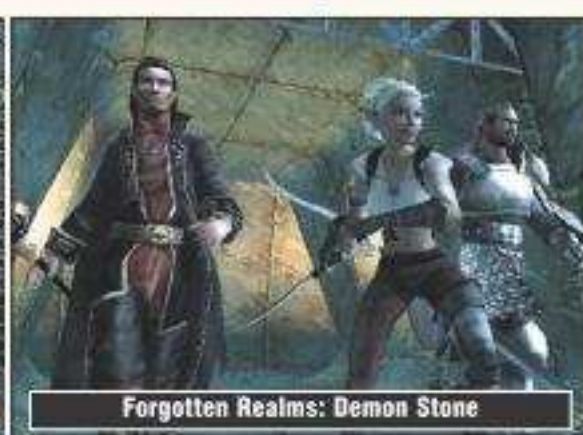
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

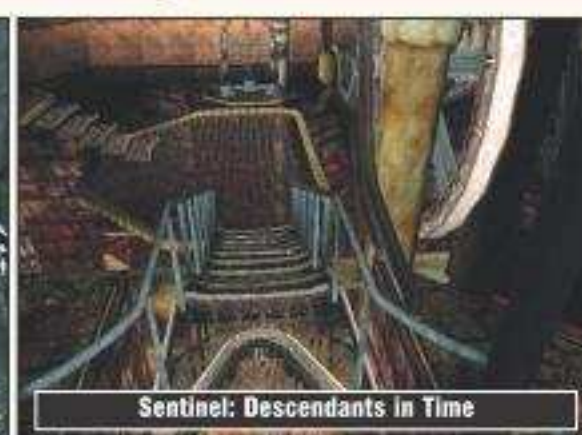
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Февраль			
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Gearbox Software	90%
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Mithis Games	70%
Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	90%
Empire Earth 2	Vivendi Universal	Mad Doc Software	80%
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	EA Tiburon	70%
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	80%
Silent Hunter 3	Ubisoft	Ubisoft Romania	80%
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	Obsidian Entertainment/BioWare	ХИТ
The Roots	Cenega Publishing	Tannhauser Gate	60%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Fahrenheit	Virgin Interactive	Quantic Dream	70%
7 Sins	Monte Cristo	Monte Cristo	70%
Март			
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	90%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith	80%
Star Wars: Republic Commando	LucasArts Entertainment	LucasArts Entertainment	90%
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%
The Bard's Tale	Vivendi Universal	inXile Entertainment	80%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	90%
The Sims 2 University	Electronic Arts	Maxis	80%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Entertainment	
Cold Fear	Ubisoft	Darkworks	70%
Psychotoxic	Whiptail Interactive	NuClearVision	80%
Risk Your Life	---	PlanetWide Games	60%
World Racing 2	---	Synetic	60%
Апрель			
Singles: Threesomes	Deep Silver	Rotobee	60%
Stronghold 2	Global Star Software	Firefly Studios	70%
SWAT 4	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
Май			
LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Traveller's Tales	40%
Juiced	THQ	Juice Games	70%
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	80%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	70%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Ubisoft Montreal / Red Storm Entertainment	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Hearts of Iron 2	Paradox Interactive	Paradox Interactive	70%
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Stormfront Studios	70%
Sentinel: Descendants in Time	The Adventure Company	Detalion	60%



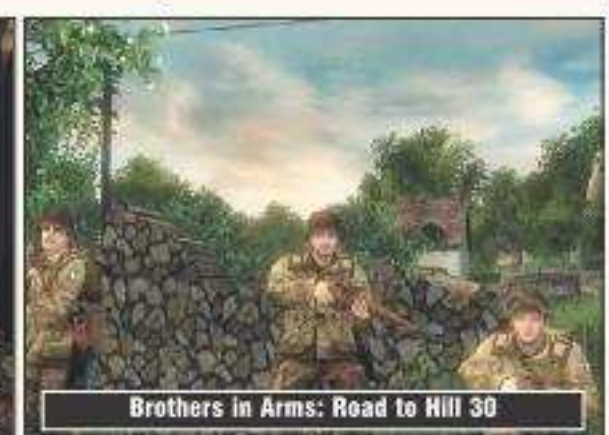
Hearts of Iron 2



Forgotten Realms: Demon Stone



Sentinel: Descendants in Time



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Главный по хип-хопу и граффити

АНОНСЫ



Йоу, гангста! Камон на компьютеры! Скажем «нет» засилью полиции и загрязнению воздуха — новый мир, который ждет нас в игре **25 to Life**, гораздо лучше! Ведь над его созданием работает **П. Фрэнк Уильямс**, один из лучших в мире экспертов по уличным бандам. Гангста-атмосферу решено нагонять несколькими мощными пропеллерами: стильной графикой (татуировки, граффити — все в комплекте), классной музыкой (**2-Pac, DMX, Mos Def** и прочие гангстерские кумиры также переключались в игру) и «правильной» озвучкой.

В **25 to Life** копы и уличные гангста наконец-то смогут сой-

тись в честном поединке. На просторах городских трущоб развернется действие, напоминающее **Unreal Tournament** и **Counter-Strike**. Режимов игры планируется четыре: **War** (банальное «все против всех»), **Raid** (штурм притона полицией), **Robbery** (бандиты захватывают что-нибудь сверхценное и пытаются дотащить его до своей берлоги) и **Tag** («мирное» соревнование по разрисовыванию городских стен граффити). В каждой из команд может быть до восьми игроков, при этом гангста получают уникальную возможность закрываться мирными жителями, а в распоряжение бравых полисменов поступит целый арсенал уникальных спецсредств. Не забыт и простенький однопользовательский режим.

Разработкой **25 to Life** занимаются **Avalanche Software** и **HWY1 Productions**. Старт уличных войн намечен на весну этого года. ▶

Electronic Arts дает задний ход?

СКАНДАЛЫ

«Все. Сдаемся!» — произнес главбосс **Electronic Arts**, прилагивая к флажку-вантузу белую майку. А в это же самое время из недр издательства в недра интернета уже просачивалось «закрытое» письмо авторства **Расты Руффа** — вице-президента по работе с кадрами. Рядовые сотрудники **Electronic Arts**, организовавшие один из самых ярких скандалов за всю историю игровой индустрии, могут открывать шампанское — руководство компании, осознав, что вероятность напугать плюх в суде очень велика, пообещало принять меры и сделать так, чтобы их подчиненным жи-

лось лучше, чем в раю. Будет пересмотрен подход к разработке игр, а с первого апреля 2005 года изменится и схема оплаты труда — теперь разработчики, наконец, начнут получать сверхурочные. Причем, по словам Руффа, это лишь первые хорошие вести — в недрах компании уже обдумываются и более кардинальные меры.

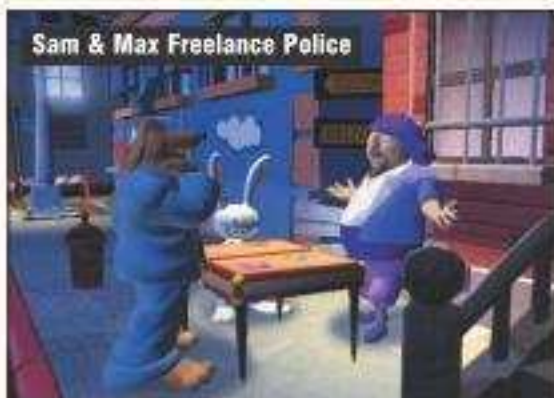
Пожалуй, стоит отдать должное людям, работающим в **Electronic Arts**, причем вне зависимости от того, на какой стороне баррикад они были в недавнем скандале. Ведь умение отстаивать собственные права всегда заслуживало уважения. ▶

Сэм и Макс могут вернуться

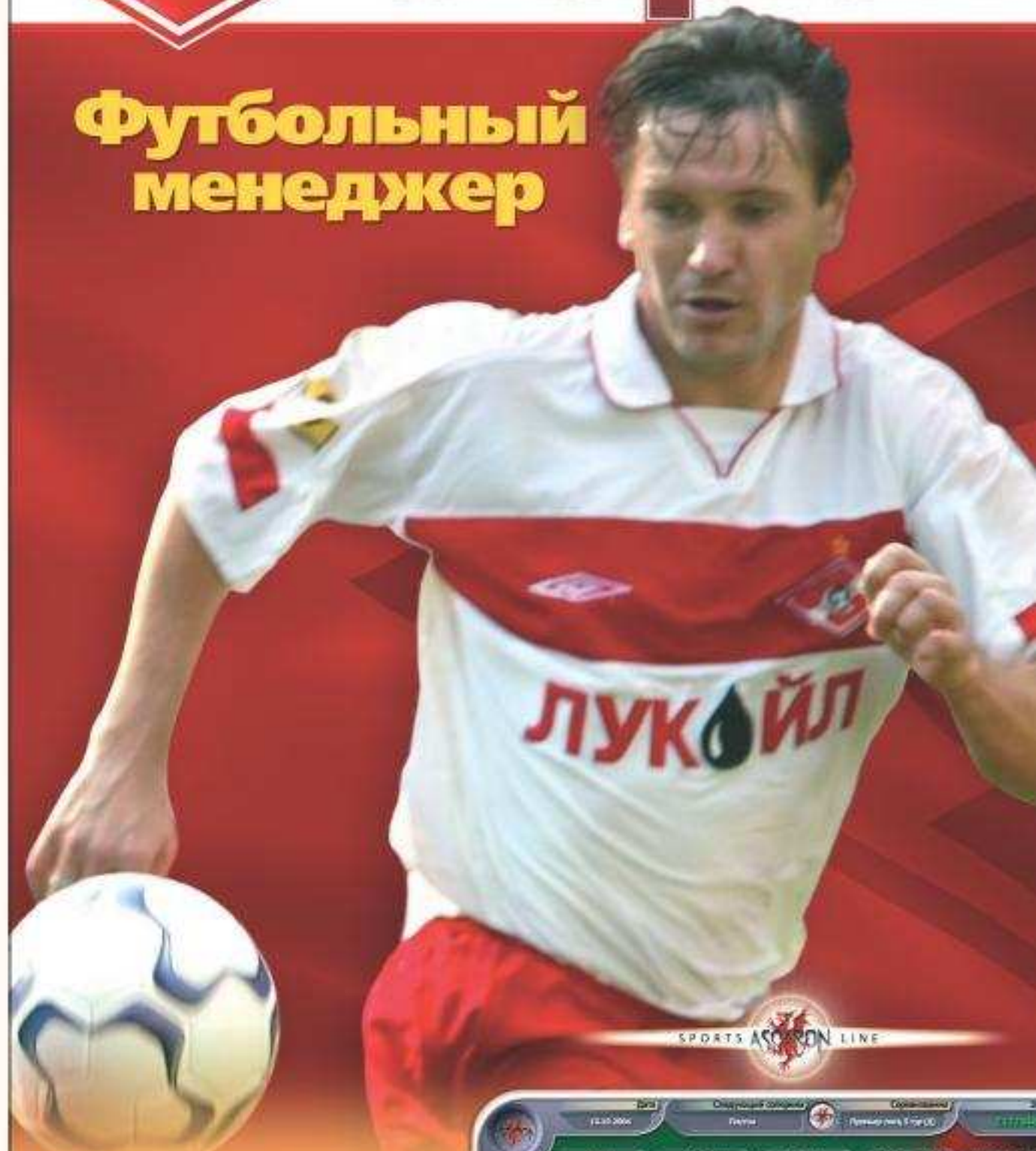
СЛУХИ

Похоже, у кролика **Сэма** и пса **Макса**, которых злобные джедаи из компании **LucasArts** совсем недавно расплющили о стенки гроба, есть все шансы вернуться в мир живых игрогероев. Дело в том, что уже упомянутая в нынешнем «Меридиане» компания **Bad Brain Entertainment** ведет активные переговоры с **LucasArts** о выкупе прав на игру, в которой принимают участие животные. Если вспомнить, что из всех жанров «плохие

мозги» предпочитают **Adventure**, то становится понятно — речь, скорее всего, идет именно о **Sam & Max Freelance Police**. ▶



Футбольный менеджер



Компания «Акелла» делает настоящий подарок для футбольных фанатов! Вы держите в руках первый официальный менеджер одного из лучших российских футбольных клубов «Спартак». Используя возможности этого поистине уникального издания, вы сможете почувствовать себя на



почетнейшем месте президента клуба: принимать решения о покупке и продаже игроков, назначать встречи другим командам, заключать выгодные контракты и, разумеется, разрабатывать собственную тактику игры.

В игре представлены все футболисты ФК «Спартак», в том числе и такие звезды, как **Дмитрий Алейников** и **Егор Титов**.

Возможность смотреть на проводимые матчи, в великолепной 3D-графике

Великое множество реальных кубков и соревнований

Интуитивно понятный интерфейс

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

И снова привет!

Знаете, друзья, мы вот тут в редакции заметили, что когда живешь от одной сдачи номера до другой сдачи номера, то время отчего-то начинает лететь с какой-то нереально высокой скоростью. Казалось бы, еще вчера мы сдавали новогодний номер «Игромании» и как очумелые играли в свежешедший Half-Life 2, а сегодня вот уже подводим итоги ушедшего 2004 года и раздаем награды лучшим играм. Впрочем, оставим в стороне лирику и перейдем к практике.

Итак, в первую очередь обратим внимание на то, что наша красноречивая рубрика «Видеомания» отпочковалась от «CD-Ма-

нии» и стала полноправным, отдельным разделом, который ждет вас аккуратно после «CD-Мании». Обязательно туда наведаетесь, чтобы узнать, что такого интересного ждет вас в «Видеомании».

Кроме того, сегодня у нас настоящий праздник. Дело в том, что на постоянное место жительства в «Игровую зону» приехали сразу аж две игры. Причем не просто игры, а пара первостатейных хитов. Речь идет о шикарном экшене **Half-Life 2** и великолепной стратегии **Rome: Total War**. Мы гостей встретили как полагается, с шиком и блеском, и сразу сделали для них отменные подборки. Для Half-Life 2 — десяток отличных модификаций, а для Total War — несколько модов и пару свежих скинов. Мы уверены,

что новички прописались надолго, и теперь каждый номер мы будем радовать вас дополнениями для этих игр.

Нынешние темы компакт и DVD — просто натуральная сила атома. В темах компакт обратите внимание на первую модификацию для потрясающей **NFS: Underground 2**. Мод, между прочим, делает не абы что, а добавляет в игру целых два автомобиля, на которых вы можете промчаться по залитым неоновым светом улицам Underground 2. Вторая тема компакт еще шикарнее первой — локализованное дополнение для **Sacred — Sacred Plus**, которое мы с любезного разрешения «Акеллы» помещаем на наш диск! В этом аддоне вас ждут новые мон-



стры, оружие, квесты и еще куча всего интересного. Ни в коем случае не пропустите.

Ну, и как всегда, наш диск просто-таки ломится от вкусностей: дополнения и карты, огромное количество софта, а также трейнеры и, конечно же, наше отменное видео уже ждут вас на нашем CD и DVD. Приятного путешествия и до встречи в следующем месяце!

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на февральских компакт-дисках и на DVD-диске «Игромании». На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах **rtf** и **txt**. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик **cdmania@igromania.ru**.

Для читательских работ у нас работает ящик **gamezone@igromania.ru**.

Автор: Михаил Извеков

Где брать: рубрика «По журналу»

Как обычно, мы публикуем на CD/DVD очередное ежемесячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским компактам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОдекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.



ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОдекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», «DeathZone», «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт плюс «Интересности» и «Темы DVD».

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD. В общем, всевоз-

можная информация — в ассортименте.

4. Блок игроманских статей по MTG.

5. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах за 2004 год.

То, что есть только на этом CD/DVD

Статья «Игровой конструктор», опубликована в десятом номере «Игромании» за 2004 год.

CD И DVD

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редакторы: Семен Чечулин, Антон Логвинов

Программирование CD и DVD:

Ирина Сидорова и Денис Валеев.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали:

Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Антон Таран, Семен Чечулин

Над рубрикой «По журналу» работали:

Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



ИГРОВАЯ ЗОНА

DOOM 3

Что: Восемь модификаций

Где брать: Игровая зона I

Гвоздь нынешней подборки — долгожданная тотальная конверсия **DOOM 3 — Pathways Redux**. Вас ждет увлекательный сюжет и куча новых карт, на которых разворачивается действие.

Кроме того, обратите внимание на модификации: **Battle Ready** — очередная попытка выровнять баланс между различ-

ными типами оружия. **Discord** заставляет монстров атаковать друг друга значительно чаще, чем обычно. **DOOM 93 Theme** добавляет в игру музыкальную тему из первого DOOM. **Hellknight** позволяет вам играть за Рыцаря Ада. **Ryandoom Vaporization** решает множество проблем, связанных с озвучкой и внешним видом некоторых монстров, наконец — мод **YAFM-HL**, который ставит точку в вопросе с фонариком.



▼ Модификация Pathways Redux

Far Cry

Что: 7 карт, один скин,

одна модификация

Где брать: Игровая зона I

Вряд ли есть человек, у которого поднимется рука сделать плохую карту для такой шикарной игры, как **Far Cry**. И таки да, в нынешней подборке вас ждут шесть отличных карт — образцы красоты и качества. Ну а лучшая из лучших — карта **mp_mtCyanide**. Вы с головой окунетесь в зверские сражения на безумно красивом острове. Чего тут только нет — и заброшенный японский аэродром, и

старинный храм, и телекоммуникационный центр. И все это удачно вписано в потрясающие природные декорации. Недаром автор этой работы получил первый приз в конкурсе на лучшую карту для **Far Cry**, организованном компанией **Ubisoft**. Обратите самое пристальное внимание и на другие карты: **BoatV2**, **Mountain Strike**, **Cargo**, **Devils Island**, **Matto 2**, **Cyanide**, **MountainStrike** и **Small Islands**.

Кроме того, не пропустите новый скин для джипа Humvee, а также модификацию **Ultimate**.



▼ Карта mp_mtCyanide

МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ



На нашем CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 600(!) игр, а также некоторое количество программ и утилит. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок «Помощь», проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при загрузке игры.

Кроме того, отдельно от html-версии, представлен широкий на-

бор полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит описания более 200 игр.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотипов.

Контент от «Аэромобиль». Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и «Аэромобиль» полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

Warhammer 40000: Dawn of War

Что: 4 модификации, 10 карт

Где брать: Игровая зона III

В этой, как всегда отличной, подборке дополнений для **Warhammer 40000** следует особо отметить великолепную модификацию **Daemonhunters**, которая добавляет в игру целую расу с длинным названием — **Daemonhunters of the Inquisition — Ordo Malleus (Grey Knights)**. Кроме того, мод до-

бавляет в игру вагон новых юнитов, несколько свежих мультиплеерных режимов, а также улучшает баланс сил. Надо сказать, что мод сделан на редкость качественно для любительской работы и порадует всех поклонников **Warhammer 40000**. Всячески рекомендуем.

Также обратите самое пристальное внимание на модификации **Cadian Inquisition**, **Left-Out Units**, **Mega Map Pack** и не пропустите десяток отличных карт.



▼ Модификация Daemonhunters



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 2 DMW-карты
Где брать: Игровая зона II

Две зубодробительные карты для **Max Payne 2**. Прежде всего обратите внимание на продолжение ослепительно красивой модификации **Close to Truth**, сделанной по мотивам фильма «Матрица». Теперь вы будете играть за Мону, наученную всем коронным приемам Тринити. Прямо скажем — тут есть на что посмотреть! Благодаря новым приемам и оружию, вы можете в считанные секунды отправить на тот свет целую ораву противников, которые свирепо набрасываются на Мону. Выглядит очень впечатляюще.

Ну а на карте **Doomed** бедняга Макс попадает в огромное здание, под завязку набитое оголодавшими зомби. Не по-детски сильные и ловкие мертвяки виртуозно владеют огнестрельным оружием, так что не зевайте, а то и глазом моргнуть не успеете, как от Максимики одни косточки останутся.



▼ DMW-карта Close to Truth

Rome Total War

Что: 9 модификаций, одна программа
Где брать: Игровая зона III

Разумеется, мы не могли обойти вниманием свежее испеченный хит от **Creative Assembly** под названием **Rome Total War** и ту безумную фанатскую активность, которая кипит вокруг этой игры. Итак, перед вами — самые лучшие моды на древнеримскую тему.

Лучшая модификация нынешней подборки — **Historical Battles**, которая состоит из двух десятков исторических битв, тщательно смоделированных при помощи движка Rome. Вам предлагается проверить свой полководческий талант при защите Лондона, Марафона, а также многих других городов и поселений. Присоединяйтесь!

Кроме того, мы предлагаем не пропустить модификации: **Abu Roman Textures**, **Egyptian Skins**, **Cleopatra**, **Exclusive Barracks**, **GREEKS**, **Spartan Toran**, **Roman Textures Pack**, **The Blood Mod**, **Total Combat Vanilla**, а также программу Campaign Map Editor.



▼ Модификация Historical Battles

ТЕМА КОМПАКТА

Counter-Strike: Source — Сборник карт Mega Map Pack

Название: Mega Map Pack ♦ Игра: Counter-Strike: Source ♦ Разработчик: Mark Mullen
Что: Новые карты ♦ Размер: 111 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Чего ощутимо не хватает свежее испеченному **Counter-Strike: Source**, так это разнообразия карт. К релизу CSS разработчики сделали несколько самых популярных карт, но этого, конечно, оказалось мало, ибо мы хотим разнообразия. Исправлять сложившееся положение взялись, как всегда, народные умельцы, которые выпустили отличный сборник карт под говорящим названием **Mega Map Pack**.

Итак, в нем вас ждут ни много ни мало аж 48 карт, практически для всех игровых режимов. Разумеется, большинство карт предназначены для всенародно любимого Deathmatch.

Надо сказать, что все работы — настоящие произведения искусства, которые поражают всех поклонников CS: Source. Карты от-

личаются отменным дизайном и четко выверенным балансом, благодаря чему играть на них действительно интересно. В общем, всячески рекомендуем поставить Mega Map Pack. Поверьте, он этого достоин.



Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 2 автомобиля, 5 скинов оружия, модель дирижабля
Где брать: Игровая зона I

Приятный подарок всем геймерам преподнесли российские мастера виртуального автопрома **Baikal**, **Dennm2** и **Fox**. Благодаря этим умельцам, вы сможете оседлать чрезвычайно породистого железного скакуна семейства BMW, который называется Alpina. Представьте, как приятно со свистом пронестись на нем по родному Лост-Хейвену? После этой шикарной поездки не забудьте еще раз заглянуть в нынешнюю подборку, в которой вас ждет еще один шикарный автомобиль с гордым именем **Ford Focus**. Кроме того, не пропустите нехилый арсенал, представлен-

ный такими известными пистолетами и автоматами, как **colt1945**, **Colt M1911A1**, **M4Commando** и **Sten**. В общем, не проходите мимо, как говорится.



▼ Автомобиль BMW Alpina

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 2 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона I

Особое внимание обратите на великолепную модификацию **Defcon 1**, которая по сути является «тотальной конверсией» и переносит время действия игры в далекое будущее. В Zero Hour появляются две абсолютно новые стороны, каждая из которых обладает уникальными юнитами и спецспособностями. Кроме того, Defcon 1 серьезно меняет баланс: повреждения, наносимые огнестрельным оружием, скорость стрельбы, градус поворота орудийных башен — все эти параметры стали более реалистичными. В общем, всем поклонникам «Генералов» — рекомендуем!

Не пропустите также десяток новых карт и отменную модификацию **Ace Combat 4**.



▼ Модификация Defcon 1

The Sims 2

Что: 10 моделей одежды,
5 домов, 2 модификации
Где брать: Игровая зона III

Модификация **Satellite Hack** позволяет вам «убирать» симов, которые вам не угодили, роняя на них космические спутники. Дорого — зато надежно и практично.

Кроме того, мы предлагаем вашему вниманию подборку из десяти новых видов одежды, а также десяток небольших моди-



Модификация Satellite Hack

фикаций, позволяющих вам изменять внешний вид симов.

FIFA Soccer 2005

Что: 6 программ, 6 модификаций,
5 лиц футболистов, 7 форм команд,
коллекция бутс и мячей.
Где брать: Игровая зона I

В этой подборке, мимо которой любители футбола не смогут пройти в принципе, вас ждут шесть незаменимых для любого поклонника виртуального футбола программ, опять-таки шесть отличных модификаций, пять лиц футболистов, а также убойная коллекция из бутс, мячей «Лиги чемпионов УЕФА», которую вы просто обязаны установить.



Новая форма команды «Спартак»

Кроме того, вас ждут новые формы для «Спартак», «Ромы», «Милана», «Ювентуса», «Интера», «Астон Виллы» и «Штутгарта».

Operation Flashpoint

Что: 3 одиночных миссии,
одна модификация, 2 острова,
2 модели техники
Где брать: Игровая зона III

Все представители нынешней подборки отчаянно хороши. Но особо отметим модификацию **Railroad** — теперь в мире **Operation Flashpoint** появился остров с развитой железнодорожной сетью. Так что теперь любой желающий может забраться в симпатичный синий тепловоз и на большой скорости переместиться в нужное ему место. Кроме же-



Модификация Railroad

лезной дороги вы найдете в нашем мешке с сюрпризами модель вертолета Huey, skin самолета F-22, острова Kosovo и Wake, а также три одиночных миссии. Не пропустите!

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Что: 2 кампании, 6 сценариев,
2 модификации.
Где брать: Игровая зона III

Отличная кампания **Red Front**, которая состоит из двенадцати сценариев, воссоздает события на восточном фронте Второй мировой войны, который по праву можно называть «красным фронтом», так как там шли одни из самых ожесточенных боев и пролилась кровь миллионов людей. Кампания предлагает принять участие в наиболее важных сражениях, повлиявших на весь ход войны — операция «Барбаросса», оборона и захват таких городов, как Одесса, Киев, Москва,

Севастополь, Сталинград, Харьков и Берлин.

Кроме того, вас ждет еще одна небольшая кампания **The Iraq Campaign**, две модификации — **Cold War** и **Real Army**, шесть новых сценариев: **D-Day Landing**, **Indian Independence War 1857-1859**, **India Pakistan War**, **The Battle of Austerlitz**, **Panipat War 1761**, **Srilanka Conquest**.



Кампания Red Front



БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины сети «СОЮЗ»: ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. «Диск», Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин «Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3691.
- Магазин «Звезда», ул. Миласенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- «ВГ-клуб», ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 8-905-500-2434.
- Клуб «Портал», 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.

По России и СНГ:

Архангельск. «Берсерк-клуб», тел. 20-11-06, e-mail: ivanp@arh.ru
Белгород. Магазин, ул. Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Екатеринбург. Клуб «Mox Malachite», пр-т Ленина, д. 69, кор. 12, тел. 8-922-208-7830.
Н. Новгород. Клуб «Белая Лада», пр-т Гагарина, д. 100, тел. 31-87-26.
Пермь. Клуб «ДТЮ», ул. Советская д. 56, тел. 8-902-479-8699.
Рига. Клуб «Gamblers», ул. Brivibas, д. 156, e-mail: bazilik@navigator.lv
Самара. Клуб «Берсерк-Самара», пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808.
Санкт-Петербург. Магазин «Арт-Миниатюры», Торговый центр «Эврика», ул. Седова, д. 11, 3-ий этаж, (м. Елизаровская), тел. 332-1828. Клуб «Саргона», Новочеркасский пр-т, д. 47/1, (м. Новочеркасская), тел. 445-10-54.
Тверь. Магазин «Армада», ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.
Тюмень. e-mail: walkingfire@yandex.ru
Челябинск. Клуб, тел. 8-905-838-1448, e-mail: ilja_murumec@psem.net
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб «Цитадель», тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, e-mail: yoda@mail.ru
При заказах из любых регионов: Интернет-магазин «ОЗОН»: www.ozon.ru



ВНИМАНИЕ!
купон
Берсерка

Ты готов
победить?

Этот купон даёт право на бесплатное участие в одном турнире формата Constructed в любом из клубов, где играют в «Берсерк».

Адреса других магазинов и клубов вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО «Мир Фэнтези», тел. (095)740-6826, e-mail: mail@berserk.ru



Ил-2 Штурмовик: Асы в небе

Что: Одиннадцать скинов
Где брать: Игровая зона I

В нынешней подборке вас ожидают самые разные скины — и для самолетов, и для пилотов. Вы найдете как исторические, так и просто оригинальные и очень смешные шкурки, которые зело разнообразят ваши полеты. Ну а самым лучшим скином был признан **Hot Rod**, после установки которого ваш любимый самолет из

зеленого перекрасится в темно-фиолетовый цвет. Выглядит очень стильно. Не пропустите!



▼ Скин Hot Rod

Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: 10 модификаций
Где брать: Игровая зона III

Особое внимание обратите на мод **Enter Jabbas Palace**, который дает вам возможность встретиться со старым знакомым, памятным вам по фильму «Империя наносит ответный удар» и «Возвращение джедая», — Джаббой. Кроме того, мод добавляет пару локаций, несколько квестов и вечную, как мир, ситуацию выбора между добром и злом.

Кроме того, в нашей подборке вас ждут следующие модификации. **Clonetrooper Armor** позволяет вам нацепить броню штурмовиков-клонов. **Crimson Sith Templar** дает возможность примерить набор отличных предметов. **CT Black** превращает главного героя в спецназовца. **Glazed Armor** добавляет очень мощ-

ную броню для прокаченного персонажа. **Jedi Whiskers** позволяет вам выбрать в качестве персонажа бородатого джедая. **Sith Tomb Items** превращает реликвии, которые вы находите в гробницах древних ситов, в мощные артефакты. **Terminator Droid Pack** модифицирует дроидов в настоящих космотерминаторов, а **Terminator Droid Skins** еще и раскрашивает их соответствующим образом. Наконец, мод **UZI** дает вашему герою возможность пострелять из настоящего пистолета-пулемета.



▼ Модификация Enter Jabbas Palace

Warcraft III

Что: 9 карт, один мультик на движке игры.
Где брать: Игровая зона III

Из всей подборки, которая состоит из девяти великолепных карт и одного веселого мультика, стоит выделить две работы. Во-первых, карту **Cell**, которая повествует о том, как плохой дядька удрал из тюрьмы и отправился в город мутузить злую стражу, которая имела неосторожность его обидеть. Автор карты создал красивый город, бродить по которому одно удовольствие. Во-вторых, карту **Fight Club**, которая предоставляет вам полную свободу действий. Задача простая: клепаем солдат и отправляем их мочить вражескую армию, которая, в свою очередь, бу-

дет мочить ваших парней. Кто выживет в этой кровавой бойне, тот и победитель. В целом обе карты сделаны отлично и наверняка вам понравятся.

Кроме того, не пропустите карты «Странники Акт 1», **Blood rivers**, **Castle protect**, **Cube Defense**, **The Imagica RPG**, **Rocket Master**, **Smash TV**. Ну и, конечно же, посмотрите лихой мультик «Царь горы» — море веселья гарантируем.



▼ Карта Cell

Battlefield Vietnam

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона I

Десяток лучших карт для **Battlefield Vietnam**, и самая веселая из них — **Fort Nomad**. Вьетнамская армия дохнет от нехватки боеприпасов и продуктов, а виной всему — американский форт, нагло перекрывший пути снабжения. Биться ли грудью за американскую демократию или помочь пламенным строителям коммунизма — выбор за вами. Сражения за любую сторону сулят вам море удовольствия. Обратите внимание

и на другие карты: **Beachcity**, **BridgeAbove**, **Junglemania**, **Mingho**, **OperationCenterscape**, **Redskies**, **Seamensflightlessons**, **Streetfighting** и **TestOffensive**.



▼ Карта Fort Nomad

GTA: Vice City

Что: 8 модификаций, 10 машин
Где брать: Игровая зона II

Лучшая модификация — **San Andreas Sim**, которая дает вам возможность почувствовать, как будет выглядеть ваша игровая жизнь с выходом **GTA: San Andreas**. Теперь вам вменяется в обязанность кормить своего героя трижды в день и следить за уровнем бензина в баке машины. Весело!

Кроме того, обратите внимание на модификации. **Cavemap Mod** добавляет в игру очередную локацию, где вы можете выполнять различные автомобильные трюки. **CO Player** изменяет модель протагониста, превращая его в героя **San Andreas**. **Hurricane Charlie** превращает дожди

в Vice City в настоящие тропические ливни. **New VC Police Spike** изменяет внешний вид шипов, которыми полицейские протыкают колеса вашего автомобиля при задержании. **New Track** дает вам возможность попробовать себя в драг-рейсинге. **Phil's Place** изменяет внешний вид жилища Фила Кэссиди. **Reality** делает очередную попытку сделать Vice City более реалистичной игрой, ну и **Sea Skulls** превращает чаек в летающие черепа.



▼ Модификация San Andreas Sim

Half-Life 2

Что: 9 модификаций
Где брать: Игровая зона II

Надежды на водопад свежих модификаций, который должен был захлестнуть нас с выходом **Half-Life 2**, оправдались на все 100 процентов. Ну а мы, как всегда, предлагаем вам лучшее из того, что мы выловили из этого потока.

Гвоздь подборки — модификация **Antlion Troopers**, которая до мелочей воспроизводит действия, которые разворачиваются в фильме Пола Верховена «Звездный десант», в рамках компьютерной игры. Жуки прут, как на буфет, сметая на своем пути все живое, солдаты отстреливаются, а за-

тем постепенно все погибают, оставляя вас один на один с разбушевавшимися насекомыми. Мощнейший приток адреналина, а также нечеловеческий ужас вам обеспечены. Уж вы поверьте.

Кроме того, обратите внимание на моды: **Black Armored Elite**, **Black Magnum**, **cf_mech**, **Chrome Shotgun**, **The Bunker**, **HL2dm Weapon Skins**, а также **Xmas Pack**.



▼ Модификация Antlion Troopers

ТЕМА КОМПАКТА

Need for Speed: Underground 2 — Модификация New Cars

Название: New Cars Mod ♦ Игра: Need for Speed: Underground 2 ♦ Разработчик: El Presy & Pawel
Что: Две новые машины ♦ Размер: 48 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Стопроцентный эксклюзив, первая модификация для **Need for Speed: Underground 2**, вышедшая буквально сразу же после появления игры на прилавках. И какая модификация! Создатели добавили в игру целых два абсолютно новых автомобиля. Событие — галактического масштаба, ибо такого не было даже для оригинального **NFS: Underground**, который уже год как в продаже.

Авторам модификации, очевидно, пришлось не по вкусу засилье японских машин на залитых неоном улицах **NFS: Underground 2**, и потому новые модели являются своего рода «нашим ответом» со стороны европейского автопрома. Итак, в ваше распоряжение поступают автомобили Peugeot 106 и Vauxhall Corsa 1.8 — крепкие «середнячки», способные доставить вам море удовольствия в самом начале игры. Потом, увы, придется их

сменить на более мощные Nissan и Mitsubishi.

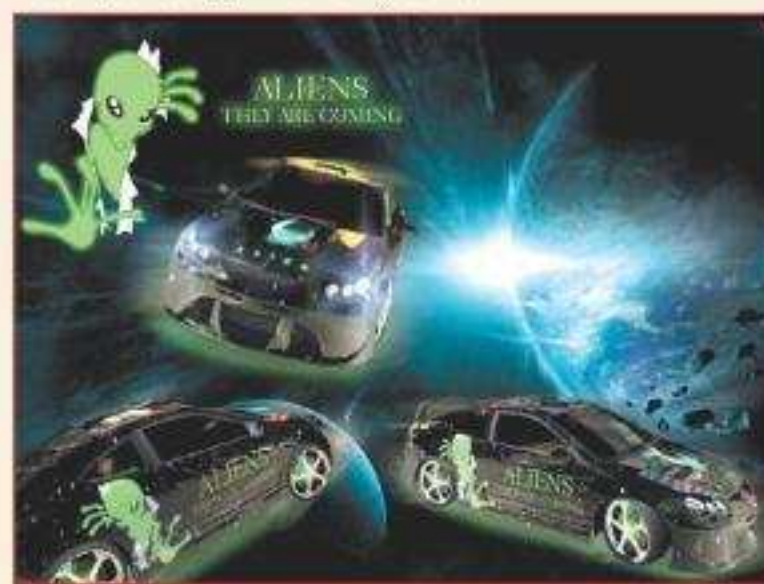
Мы уверены, что New Cars — это первая ласточка, предвещающая появление целой лавины модификаций ко второй части **NFS: Underground**. Наслаждайтесь тем, что мы можем вам предложить сейчас, и ждите новых поступлений в ближайших номерах.



Need for Speed: Underground

Что: Девять новых раскрасок для автомобилей
Где брать: Игровая зона II

Все привычно и традиционно: девять новых схем раскрасок автомобилей для вашей любимой игры, каждая из которых — маленькое произведение искусства.



▼ Девять новых раскрасок для автомобилей

Блицкриг

Что: 7 карт, две модификации.
Где брать: Игровая зона I

Мы точно знаем, что вам еще не надоело устраивать кровавые бои на полях старушки Европы и Северной Африки. Так что не проходите мимо этой подборки, в которой вас ждут семь увлекательных карт и два интересных мода.

Самая интересная работа — это, конечно же, карта «Франция». До мелочей проработанный дизайн и ураганный геймплей не дадут вам оторваться от монитора! Кроме того,

Heroes of Might and Magic IV

Что: 15 карт
Где брать: Игровая зона II

Традиционные пятнадцать отличных карт, любезно предоставленных сайтом www.heroesportal.net.

Особенно рекомендуем обратить внимание на карту **Life of Hobbit** и на великолепную **Poker**, которая умудрилась стать настоящим гвоздем этой подборки.



▼ Карта Secret of Old Mill

не пропустите карты **Leomas**, «Десант», «Ельня», «Остров», «Тиски», **Summer**. А также два мода: **Svastika** и **Weapons**.



▼ Карта «Франция»



ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ
128 СТРАНИЦ ФАНТАСТИКИ
И ФЭНТЕЗИ

ИТОГИ
2004

КНИГА ГОДА
ФИЛЬМ ГОДА
ИГРА ГОДА
ГЕРОЙ ГОДА
ЗЛОДЕЙ ГОДА
СОБЫТИЕ ГОДА
...И ДРУГИЕ НОМИНАЦИИ

МИРЫ НИКА
ПЕРУМОВА



ВОЗМОЖНА ЛИ
МАШИНА
ВРЕМЕНИ?

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА
ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



Unreal Tournament 2004

Что: 7 карт

Где брать: Игровая зона III

Самая свежая и оригинальная карта нынешней подборки — **AS-Assault**. Драться предстоит в необычной для этой фантастической игры австралийской местности. Главная ценность тутошних ковбоев — пиво. Именно за это драгоценное пойло и бьются насмерть противники. Одна сторона защищает пивной бар и расположенный неподалеку от него пивзавод, а другая с завидным упорством алкоголиков стремится захватить возжеленные объекты. Алкаши сражаются в бескрайней пустыне, где кроме живописного оазиса и резвых кенгуру никаких достопримечательностей не сыскать.

Не пропустите и другие карты: **ASCirban**, **DM1on1WareHome**, **DMBCRainFoxX7mb**, **DMD downfall**, **OnsImpregnable** и **Vector**.



▼ Карта AS- Assault

Neverwinter Nights

Что: 4 модуля

Где брать: Игровая зона II

Лучший модуль подборки — **The Kiss of Fate**, который проливает свет на события, произошедшие после окончания официальной кампании игры. В частности, вы сможете наконец узнать, что же стало с Arabeth, эльфийской девушкой-паладином, доставившей вам столько приятных и неприятных минут. Очень интересный модуль, который мы вам настоятельно рекомендуем.

Кроме того, не пропустите другие модули. **Monty Python Adventures** позволяет вам окунуться в атмосферу непринужденного стеба в стиле «Монти Пайтон и поиски святого Грааля», **Land of Nordock** — это полноценный мир, предназначенный для игры на интернет-сервере или самостоятельного запуска, а **Crypt of Riddles II** представляет собой классическое DnD-развлечение «подземелья-загадки-монстры».



▼ Модуль The Kiss of Fate

ТЕМА КОМПАКТА

Sacred: Дополнение Sacred Plus

Название: Sacred PLUS ♦ Игра: Sacred ♦ Разработчик: Ascaron Entertainment

Что: Новые локации, оружие и десяток свежих квестов ♦ Размер: 130 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Вышедший не так давно **Sacred** вызвал неоднозначную реакцию среди поклонников Diablo-подобных игр. Кому-то игра пришлась по душе, кто-то корил ее за излишний примитивизм игрового процесса — однако все сходились во мнении касательно превосходной графики и чрезвычайно реалистичной анимации персонажей. Одним словом, игра, несмотря ни на что, удалась.

Ascaron Entertainment практически с самого начала обещали выпустить два аддона к своей игре: бесплатный, распространяемый через интернет, и платный, который выйдет приблизительно через год после выхода игры. И так, предлагаем вашему вниманию бесплатный аддон под названием **Sacred PLUS**, локализованный компанией «Акелла». Основные нововведения аддона — пара новых областей и расширение стартовой локации, а также несколько уникаль-

ных типов оружия и десяток новых квестов. По сути, речь идет об огромном патче, в который, на радость фанатам игры, добавили несколько новых фишек.

Что ж, **Sacred Plus** вполне может скрасить томительное ожидание полноценного дополнения **Sacred Underworld**. Не пропустите!



Joint Operations: Typhoon Rising

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона II

Очевидно, что **Joint Operations: Typhoon Rising** — богатый источник вдохновения для авторов карт. Спешим порадовать вас новыми замечательными работами. На диске вас ждут десяток карт — одна другой лучше. **Antfortwars**, **Asfourmountains**, **bgb3rooms**, **BlackGold**, **CaughtSleeping**, **CrossFire2**, **dfbbattleground**, **Houseoftshirk**, **tawheliattack** и, наконец, самая-самая — **Schcodenamecherokee**. Прекрасная дельта лесной речушки, вдоль которой раскинулись живописные холмы, испоганена бетонными бункерами. Именно за эти постройки вы и будете вести кровавые сражения с противником.



▼ Карта Schcodenamecherokee

The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 15 плагинов

Где брать: Игровая зона III

Из всей, как всегда звездной, подборки просто-таки необходимо выделить плагин под названием **Black Indorile Lite**. После установки этого плагина в игре появляется комплект отличной индорильской брони. Автор поработал на славу, в результате чего мы получили очень ладно скроенное творение. Все, начиная со шлема и заканчивая сапогами, сделано на ять, восхищает всевозможными мелкими деталями. Так, например, на кольчуге вы сможете различить каждое колечко, из которых она сплетена! Кроме чисто визуальной красоты, броня обладает какими-то драконовскими характеристиками, благодаря чему владелец этих лат просто-таки неуязвим для атак врагов! В общем, всячески рекомендуем установить **Black Indorile Lite**. И, разумеется, не пропустите и другие 14 плагинов.



▼ Плагин Black Indorile Lite

В тылу врага

Что: Девять модификаций
Где брать: Игровая зона I

Storm over Europe — это полноценная кампания, которая дает вам возможность поучаствовать во Второй мировой на стороне немцев. Кампания включает в себя целых шесть высококачественных карт. Ни в коем случае не пропустите!

Кроме того, мы предлагаем вам следующие моды: **Ambushed, Artyhill, Defection, Extra Units, Fair Fear, MG Sounds** и **Soldiers Map Pack**.



▼ Кампания Storm over Europe

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1.

Официальный сборник мультиплеерных карт для Warhammer 40000: Dawn of War

У разработчиков игр в последнее время появилась весьма похвальная привычка выпускать бесплатные дополнительные карты, которые сделаны, между прочим, на самом высоком уровне, так как их куют лично люди, которые делали оригинальную игру. Итак, в этот раз щедрый подарок пришел из офисов **Relic Entertainment**, которые не стали размениваться по мелочам, а сразу, так сказать, рубанули с плеча, и выпустили в свет сборник аж из 12 отменных карт, предназначенных для мультиплеера. Очевидно, что Relic Entertainment сии лаптем не хлебуют, поэтому все карты получились просто-таки превосходными. Вас ждут и лихие сражения на маленьких островах, а также затяжное противостояние на реально гигантских картах, предназначенных как минимум для шести игроков. Отдельно стоит сказать о дизайне карт, который, как вы понимаете, — отменный. В общем, устанавливайте этот сборник, не раздумывая. Вы не пожалеете.



Бонус №2.

Две официальные мультиплеерные карты для Ground Control II

Судя по всему, разработчики **Ground Control II** взяли на вооружение тактику **Blizzard** и теперь каждый месяц радуют нас новыми картами для этой отличной стратегии. Итак, получите и распишитесь — две свежих карты для мультиплеера. Работы сделаны самолично главным ди-

зайнером игры, поэтому, что очевидно, качество карт просто нереально высокое. Присоединяйтесь.

Бонус №3.

Официальная карта для Children of the Nile

Дополнительная карта для градостроительного симулятора, действие которого происходит в Древнем Египте. Надо сказать, что карта довольно симпатичная и придется по вкусу всем поклонникам **Children of the Nile**.

Бонус №4

Субтитры для DOOM 3

Знаете, в чем была проблема **DOOM 3**? В том, что разработчики игры не удосужились прикрутить нормальные субтитры. В итоге, если у вас не очень хороший слух, древние колонки или допотопная звуковая карта, понять большинство диалогов попросту невозможно, так как ни фиги не слышно. Умельцы из народа исправили ошибку разработчиков и выпустили сборник, в который вошли субтитры абсолютно ко всем диалогам. Играть стало значительно проще, а вы теперь без проблем можете вникнуть в сюжетные тонкости **DOOM 3**. Разумеется, субтитры исключительно на английском языке.

Бонус №5.

Глава для «Блицкриг. Пылающий горизонт» — Карфаген 1943

Компания «Нивал» преподнесла настоящий подарок всем поклонникам игры «Блицкриг», выпустив в свет полностью локализованную дополнительную главу под названием «Карфаген 1943». Сюжет дополнения повествует о тяжелых боях немецкой армии в районе руин «Карфагена», которые проходили под командованием полковника фон Арнима. На протяжении нескольких миссий вам предстоит рвать на флаги и знамена солдат союзников, которыми командуют генерал Паттон и Монтоммери. Надо сказать, что «Карфаген 1943» получилась интересной, но по настоящему сложной кампанией, пройти которую смогут только настоящие стратеги.

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА
НОМЕРА:

ОДНАЖДЫ БЕЗ СВЯЗИ
ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ИСЧЕЗНУТ
ПЛОДЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

РИНГТОНЫ
СВОИМИ
РУКАМИ

ПОКУПКА
МОБИЛЬНОГО
ПРИ ОГРАНИЧЕННОМ
БЮДЖЕТЕ

IRU -
ДОСТУПНАЯ
МОБИЛЬНОСТЬ

Mobi!

ЧИТАЙ В 2-ОМ НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ▶ КАРМАННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ - ТРУДНОСТИ ВЫБОРА
- ▶ МОБИЛЬНЫЙ В ДОРОГЕ
- ▶ ДОМАШНИЕ РОБОТЫ УЖЕ В ПРОДАЖЕ
- ▶ ВЛАСТЕЛИНЫ ИГРЫ - НОВЫЕ ОБЗОРЫ МОБИЛЬНЫХ ИГР
- ▶ ЭТИКА МОБИЛЬНОГО МИРА

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



DEATHZONE

Counter-Strike: Source

Что: 10 карт

Где брать: DeathZone

Лучшая карта подборки — это тотальная переделка одной из самых любимых контровцами **de_Inferno**. Дьявольски увлекательно заливать улицы этого солнечного итальянского городка кровью врагов. Не пропустите также карты: **Aim_AK_Colt_Subway**, **AIM_Bagzy**, **AIM_Map2 Map**, **AIM_Tmp**, **CS_Deathroom**, **cs_swamp1**, **De_Cribs_Italy**, **FYPoolDayWooden** и **M8_Disco**.



▼ Карта de_Inferno

Quake III Arena

Что: 6 карт, 4 модели

Где брать: DeathZone

Знаете, вот был Ленин, который в свое время организовал в России революцию. Было это давно. Но и по сей день можно найти граждан, которые считают, что Ленин до сих пор жив и не умирал никогда. Мы это к тому, с **Quake III Arena** ситуация обстоит так же. Старичок еще бодр, весел, а новые карты и модели продолжают выходить с завидной регулярностью.

В этот раз особое внимание обратите на карту **Space**, которая, несмотря на свое название, перенесет вас не в космос, а, непонятно почему, в средневековый замок. Здесь вы сможете устроить одно из самых мясных и кровавых побоищ в своей жизни, благо автор раскидал на карте очень много оружия, аптек и боеприпасов.

Кроме того, не пропустите карты **009**, **Air Superiority**, **Map-moses**, **Uozq** и **Vesperas** и, конечно же, обратите внимание на новые модели персонажей — **16**, **Ash**, **Jarjar** и **Zveep**.



▼ карта Space

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 5 карт, 4 скина

Где брать: DeathZone

Особое внимание в этой подборке обратите на карту **Volcano 2**, которая перенесет вас на остров, вы не поверите, из игры **Far Cry**.

Карта сделана просто великолепно, и, так сказать, для разнообразия вы можете использовать две тактики игры. Во-первых, можно просто прогуливаться и отстреливать врагов или же забраться на вышку, взять в свои мозолистые руки стационарный пулемет и расстреливать вражин с почтительного расстояния.

Кроме того, вас ждут карты **Corsec base 2**, **Fire temple**, **Orbital Extreme**, **The Red Sunset** и отличные скины персонажей **Anakin Skywalker from Starwars Episode 2**, **Boss Kyle dark**, **Calo Nord** и **Sonya**.



▼ Карта Volcano 2

Call of Duty: United Offensive

Что: 2 модификации, комплект скинов персонажей, 7 карт

Где брать: DeathZone

Red Oktober — это отменная карта, впервые созданная для оригинального **Call of Duty**, а теперь вот переделанная под аддон **United Offensive**. Сражения происходят в сентябре 1942 года на территории Сталинградской фабрики. Задача фашистов — оттеснить русских назад к Волге, и для этого им необходимо захватить означенный завод. Надо сказать, что карта сделана очень качественно, содержит новые высококачественные текстуры, модели игроков и оригинальное звуковое сопровождение.

Обратите также внимание на карты **Drum Fergus**, **Carcasson**, **Benouville**, **CASTLE ADLERSTEIN**, **UO mp_office**, **Town Assault**, не забудьте о модификациях **Explosion Delay** и **BJustReal's Realism** и не проходите мимо комплекта скинов **UO Custom Vehicles Pack**.



▼ Карта Red Oktober

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

Counter-Strike

Новая модель оружия — замена Steyer Aug на отечественный автомат «Гроза».

Counter-Strike: Source

Потрясающая оперативность — первый мод к новой версии «Контры» мы получили спустя пару недель после ее выхода. Благодаря моду **Flymod** умершие вражины будут падать медленно и плавно, давая вам возможность в полной мере насладиться их предсмертными конвульсиями.

Fallout 2

Внушительная модификация к нестареющему хиту — новые локации, уникальное оружие, куча квестов и многое другое. Фанаты в восторге.

Fallout Tactics

Читатель, скрывающийся под ником Грей, уже во второй раз радует поклонников **Fallout Tactics** модификацией, делающей их любимую игру больше, лучше и — местами — даже красивее. Не пропустите!

Grand Theft Auto: Vice City

1. Мод, заменяющий многострадальную — и горячо любимую всеми создателями модификаций — аптеку на втором острове **Vice City**.
2. Мод заменяет текстуры дорог на более реалистичные.
3. Новый байк от читателя с ником **BLADE** — замена поднадоевшего **Angel**, смотрится, как настоящая конфетка.
4. Огромный район, который автор, Владимир Толстов a.k.a. **Vovan VC**, скромно называет «пригород».

Warcraft III: The Frozen Throne

Подборка из десяти карт.

Аудио и видео

С этого номера мы открываем новый раздел, в который будем помещать записанную вами музыку, созданную по мотивам игр, и смонтированные вами видеоролики.

1. Вашему вниманию предлагается трек, созданный читателем с ником **Set**. Он утверждает, что на создание этой композиции его подвигли компьютерные игры.
2. Ролик на тему **NFS: Underground**, присланный нам читателем с ником **EkZeKuteR**.

Игры

Очередная версия игры «Компьютерщик» показывает, что автор постепенно приближается к созданию собственной версии **The Sims**. Игра близка к совершенству настолько, насколько это возможно при сохранении текстового интерфейса.

Обои для рабочего стола

В этом месяце приз зрительских симпатий получают читатели с Ником **Loran** и **Xeron**, а также **Сергеев Кирилл** и **Денис Попов**.

ТЕМА DVD

Unreal Tournament 2004: Alien Swarm — The Ortega Campaign

Alien Swarm V1.2 — The Ortega Campaign ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Разработчик: Black Cat Games
 Что: новый сюжет и концепция, куча карт, перерисованные высококачественные текстуры, новая музыка и озвучка ♦ Размер: 262 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

По вашим многочисленным просьбам мы выкладываем на DVD продолжение модификации Alien Swarm — Alien Swarm: The Ortega Campaign, которая превращает знакомый до последней кочки Unreal Tournament 2004 в настоящий тактический экшен. Как вы помните, в первой части мода под ваше чуткое руководство поступала группа десантников, с помощью которых вам надо было уничтожить «чужих», расплотившихся в каких-то неприличных масштабах. Действие происходило на некой планете, а мероприятие растянулось аж на 10 с лишним миссий. Ortega Campaign переносит вас на огромный космический корабль, который захватили «чужие». Задача простая — истребить под корень всех монстров, ну и выжить, конечно.

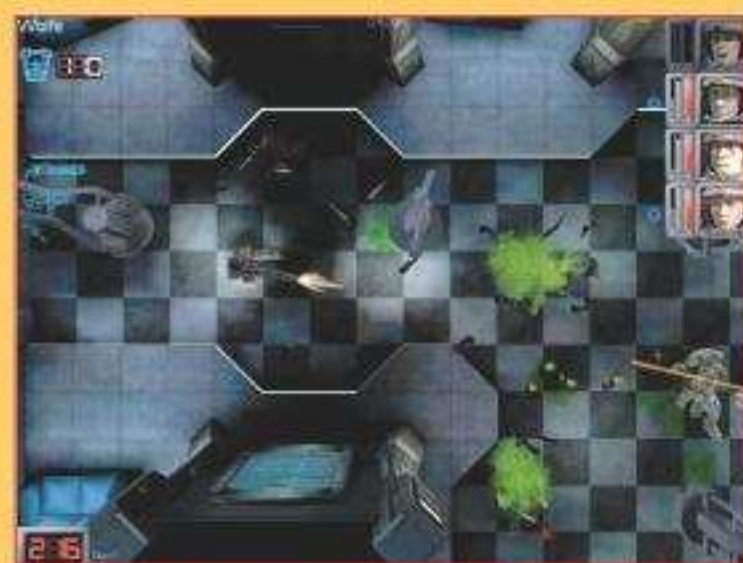
Со времен первой части геймплей практически не изменился: перед началом миссии набираем группу бойцов, вооружаем подопечных автоматами, пулеметами и пистолетами, закидываем в рюкзаки аптечки, рации и броню, после чего отправляемся выполнять задания, которые сводятся к тому, чтобы свирепо расстрелять все что движется.

Надо сказать, что Ortega Campaign отличается потрясающей атмосферой. Поверьте, вы будете находиться в постоянном напряжении, ежесекундно ожидая, что из-за угла выскочит толпа монстров или с потолка прыгнет жуткая тварь. Врагов, кстати говоря, стало намного больше, чем раньше, и, кроме того, они поумнели. Отныне «чужие» не бросаются грудью на амбразуру, а продумыва-

ют тактику нападения. К примеру, если твари чувствуют, что проигрывают, — тут же бегут за подкреплением.

Графика осталась точно такой же, как и в первой части, а вот дизайн карт заметно преобразился. И хотя, в основном, сражаться предстоит в больших залах и маленьких помещениях, сделаны они на удивление качественно. Детализация уровней — на высоте: разбитая в пух и прах мебель, оборванные провода, перевернутые бочки и коробки, словом — выглядит отлично.

Модификация Ortega Campaign получилась на удивление качественным модом, который на голову превосходит оригинальный Alien Swarm. В Ortega Campaign вас ждет шикарный геймплей, густо замешанный на неповторимой атмосфере, за которую мы до сих пор любим такие фильмы, как «Чужой».



▼ Вместо крови в жилах «чужих» течет вот такая зеленая жижа. Подчас ею будет залит буквально весь пол



ВЕСЕЛОСТИ

Не удивительно, что самая яркая веселость в эти праздничные дни — игрушка под названием Santa Claus in Trouble...Again. В прошлом году добрые разработчики порадовали всех, кому греют сердце пасторальные рождественские мотивы, — бесплатной игрушкой длиной в 10 миссий. Этот год они ознаменовали выпуском еще одной истории о рассеянном старине Санте, который то ли сам посеял все подарки, то ли их у него свистнули недобрые зверушки. На сей раз триллер с леденящим душу сюжетом ровно в два раза длиннее — 20 миссий. Но, как ни печально, теперь игра продается за деньги. Так что поиграйте в эту демо-версию и решите сами, стоят ли несколько видов новых противников, заметно более сложный геймплей, а также алые капли дедморозовой крови, вылетающие из не-

го в случае падения в пропасть, и прочие неприятности того, чтобы потратить на Santa Claus in Trouble...Again кровно заработанный рубль.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD.



▼ Shareware игра Santa Claus in Trouble... Again

Первый ИБП по цене сетевого фильтра! WOW UPS 300 за 999 руб*

А РАЗМЕРЫ И ВЕС — ПОЧТИ ТАКИЕ ЖЕ

АДРЕС БЛИЖАЙШЕГО МАГАЗИНА:

wow.rsm.ru
 раздел «Где купить»

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД:

- WOW300;
- WOW300 U;
- WOW500 U;
- WOW700 U.

СФЕРА ПРИМЕНЕНИЯ:

- персональные компьютеры с ЭЛТ, ЖК-монитором;
- компьютерная периферия (струйный принтер, сканер и т.д.);
- телевизоры, аудио- и видеотехника, телефоны, модемы.

ЗАЩИТА ОТ:

- отсутствия напряжения в сети;
- перегрузки и короткого замыкания;
- высокочастотных импульсов;
- электромагнитных помех.



Светодиодная индикация режимов работы, перегрузки и исправности батарей

Легкая замена аккумуляторных батарей

Безопасность для детей

Кнопка питания защищена от случайного нажатия

Автозащита от перегрузок не содержит плавких предохранителей

* — рекомендованная цена для модели W0



ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного мегахита, вышедшая за день до сдачи дисков.

HERITAGE OF KINGS: THE SETTLERS

Жанр: RTS ♦ **Разработчик:** Blue Byte ♦ **Издатель:** Ubisoft ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Два уровня ♦ **Размер:** 439 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

В феврале 2005 года для ценителей серии **Settlers** наступит натурально праздник, ибо **Blue Byte** именно в этот означенный временной период обещает выпустить в свет свое детище под названием **Heritage of Kings: The Settlers**. Но уже сегодня вы можете попробовать на зуб демо-версию этой игры, которая, уж вы нам поверьте, сильно изменит ваши представления о вселенную **Settlers**. Забудьте о смешных пузатых человечках, живущих в игрушечном и совсем не страшном мире. В **Heritage of Kings** все буквально дышит суровой реальностью средневековья. Теперь строители возводят для своих благородных господ внушающие трепет замки, а многочисленные воины сражаются за земли своих сюзеренов. Чисто внешне **The Settlers** смотрится на ять. Теперь все события происходят в полностью трехмерном мире, а детализация карт находится на самом высоком уровне. Кроме того, в **Heritage of Kings** великолепно реализована смена времен года: зима сменяет лето, и вы уже ни за что не узнаете знакомые вам края — настолько они переменялись. Даже текущие по карте реки замерзают, и по ним можно спокойно ходить. Короче, судя по всему, игра получится просто отменной.



CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Жанр: Автосимулятор ♦ **Разработчик:** Invictus ♦ **Издатель:** Не определен ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Одна трасса ♦ **Размер:** 95 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Очень скоро любители качественных автосимуляторов получат в подарок новый автосимулятор под названием **Cross**

ТЕМА DVD

Скоростное прохождение Half-Life 2

Название: Скоростное прохождение Half-Life 2 ♦ **Игра:** Half-Life 2 ♦ **Разработчик:** David Gibbons ♦ **Размер:** 663 Мб
Что: Грандиозное зрелище ♦ **Где брать:** Темы DVD

Итак, дамы и господа, это свершилось. Нашелся-таки герой, который отважно кинул вызов общественности и не испугался пройти **Half-Life 2** за каких-то 2 часа 57 минут. Разумеется, нет предела совершенству, и мы в этом просто уверены, очень скоро появятся новые рекорды, но пока мы имеем то, что имеем. Надо сказать, видео действительно впечатляет, и во время просмотра челюсть мирно покоем где-то под столом. Дэвид, который и поставил этот рекорд, выделяет какие-то нереальные трюки с гравитационной пушкой, аки горный козел скачет с крыши на крышу, словно космический корабль мчится по уровням и, между делом, прямо на ходу меткими выстрелами в глаз отправляет

на тот свет свирепых врагов. Выглядит все это действие потрясающе. Настолько, что мы не пожалели 600 с гаком мегабайт на то, чтобы вы самостоятельно смогли оценить всю красоту и удаль этого видео. Мы уверены, вам понравится.



Racing Championship. Новинка предназначена для настоящих автогонщиков и будет отличаться максимально реалистичной физической моделью и превосходной графикой. Ездить предстоит не только по шоссе, но и по бездорожью. В целом демо-версия производит благоприятное впечатление. Запустите демку и убедитесь в этом самостоятельно.

THE PUNISHER

Жанр: Action ♦ **Разработчик:** Volition Inc ♦ **Издатель:** THQ ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один уровень ♦ **Размер:** 221 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

The Punisher — весьма многообещающая игра, которая явно мечтает о том, чтобы свергнуть с пьедестала великого Макса Пэйна. Герой **The Punisher** от компании Марвел — персонаж комиксов, здоровый мужик, который обладает мистической силой. Главная цель его жизни — наведение правопорядка любыми, самыми зверскими способами.

Геймплей **The Punisher** — это бесконечные перестрелки с использованием самых экзотических видов оружия. Толпы бандитов постоянно нападают на нашего героя, и его коронная способность поливать недругов огненным дождем из двух пистолетов-автоматов приходится как нельзя кстати. Графика в **The Punisher** оставляет самые благоприятные впечатления и порадует самых взыскательных геймеров. Не пропустите!





ИНТЕРЕСНОСТИ

Видеоролик Max Payne 2: Only the Strong Survive

Весьма качественный фанатский фильм на движке **Max Payne 2: Fall of Max Payne**. В нем повествуется о жаркой разборке между поссорившимися членами загадочной организации. Мастерски поставленные боевые сцены просто завораживают, и вы не сможете оторвать взгляд от монитора все те десять минут, что происходит смертельная пляска героев фильма. Закончилась она трагически — в живых остался только один. Собственно говоря, именно об этом красноречиво свидетельствует название ролика. Скажем откровенно: ролик сделан настолько профессионально, что просто в дрожь бросает. Кроме того, в ролике звучит отличная музыка. В общем, приятного просмотра!



Видеоролик Max Payne 3 Parody

Забавный фильм про всеми любимого Макса. По сюжету Максимка совсем помешался от выпавших на его долю горестей и в беспамятстве принялся зверски уничтожать мирное население города: бомжей, домохозяек и простых мирных пьяниц. Ролик длится четыре минуты и красочно показывает различные способы ликвидации мирных граждан.

Видеоролик Patrix

Впечатляющий ролик на тему незабвенной «Матрицы», сделанный на движке **Max Payne 2**. Видео в красках рисует картину кровавой бойни, затеянной Нео и Тринити. Как мы помним, эта сладкая парочка с легкостью уничтожила прорву охранников и в труху разгромила все здание.

Особо стоит отметить отличную режиссуру ролика, а также внимательность автора к деталям.

Набор для создания фэн-сайта игры Armies of Exigo

Перед вами отличный набор для создания фэн-сайта, посвященного игре **Armies of Exigo**. Вас ждет различный арт для оформления сайта, шрифты, сделанные в стиле фэнтези, тематические постеры и скриншоты из игры. С помощью этого набора создание сайта будет легким и приятным делом.

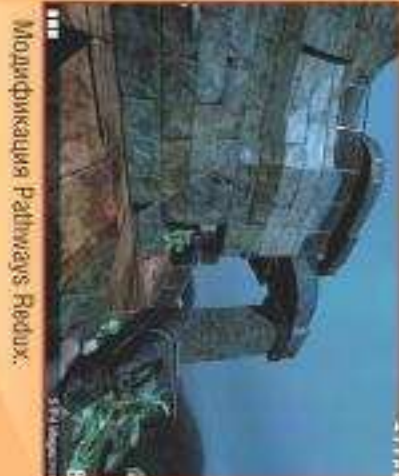
Набор для создания фэн-сайта игры Rome: Total War

Отменный набор для создания фэн-сайта, посвященного игре **Rome: Total War**. В вашем распоряжении разнообразные скриншоты из игры, а также иконки, тексты, маленькие картинки и описания к пятнадцати различным юнитам игры.

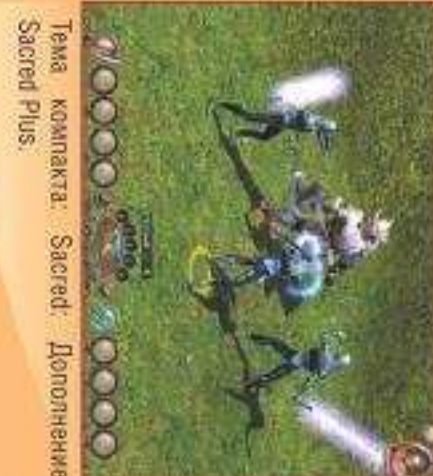
Модификация и сборник карт Fraghous Invasion

Мы продолжаем выкладывать сборники карт для **Unreal Tournament 2004**. На этот раз под раздачу попал сборник карт под названием **Fraghouse Invasion**, в котором вы найдете целых 23 новых карты. Надо сказать, что выглядят они просто сногшибательно! Шикарный дизайн карт удачно дополняется отличной музыкой в фантастическом стиле всей серии **Unreal Tournament**. В общем, ставьте. Вы не пожалеете.

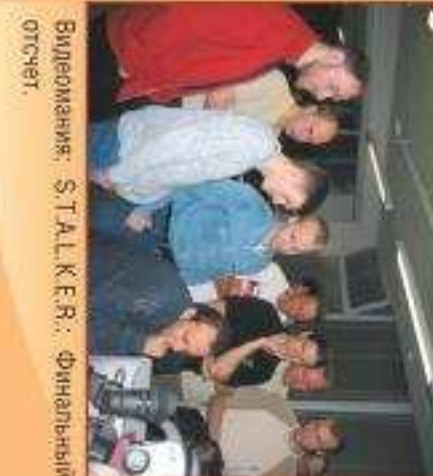
МАНИЯ



Модификация Pathways Redux.



Тема компакта: Sacred. Дополнение Sacred Plus.



Видеоманиа: STALKER. Финальный отчет.



Модификация Historical Battles.



Тема DVD: Unreal Tournament 2004. Alien Swarm — The Omega Campaign.



Тема компакта: Counter-Strike. Source — Сборник карт Mega Map Pack.



Демонстрация: Heritage of Kings. The Settlers.



Тема DVD: Скоростное прохождение Half-Life 2.



Тема компакта: Need for Speed: Underground 2 — Модификация New Cars.

ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА • КИБЕРСПОРТ

ПРЕМЬЕРА DVD
UNREAL TOURNAMENT 2004: ALIEN SWARM THE OMEGA CAMPAIGN
СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ HALF-LIFE 2
HALF-LIFE 2: МОДИФИКАЦИЯ ANTILOP TROOPERS
DOOM 3: МОДИФИКАЦИЯ PATHWAYS REDUX
MAX PAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ CLOSE TO TRUTH
FAR CRY 2: МОДИФИКАЦИЯ SATELLITE NACK
UNREAL TOURNAMENT 2004: КАРТА AS ASSAULT
ROME TOTAL WAR: МОДИФИКАЦИЯ HISTORICAL BATTLES
В ТЫЛУ ВРАГА: КАМПАНИЯ STORM OVER EUROPE
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ПРЕМЬЕРА КОМПИЛЬТА
COUNTER-STRIKE: SOURCE СБОРНИК КАРТ МЕГА MAP PACK
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 МОДИФИКАЦИЯ NEW CARS
SACRED: ДОПОЛНЕНИЕ SACRED PLUS

ПРЕМЬЕРА КОМПИЛЬТА
STALKER: ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ
ПОИЩЕМ ВРАГОВ В ARMS: ROAD TO HILL 30
PRE-PORTAL: ГЛА: SAN ANDREAS. ЧАСТЬ 2
РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ
ВИДЕОНОВОСТИ ФЕВРАЛЬ 2005 ГОДА



ПРО МАНИЮ

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ



www.igromania.ru

2005
№ 02(89)

ВИДЕОМАНИЯ

S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ
ПОИГРАЕМ — BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
PRE-PORTVIEW — GTA: SAN ANDREAS. ЧАСТЬ 2
РЕКЛАМНАЯ ПЛАУЗА
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ
ВИДЕОНОВОСТИ — ФЕВРАЛЬ 2005 ГОДА

ТЕМЫ КОМПАКТ

COUNTER-STRIKE: SOURCE — СБОРНИК КАРТ: MEGA MAP PACK
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 — МОДИФИКАЦИЯ
NEW CARS
SACRED: ДОПОЛНЕНИЕ
SACRED PLUS

ТЕМЫ DVD

UNREAL TOURNAMENT 2004: ALIEN SWARM — THE ORTEGA CAMPAIGN
СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
HALF-LIFE 2

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Лучшие для Аспи
№1. Блицкриг
№2. В тылу врага
№3. Ил-2 Штурмовик: Асы в небе
№4. Battlefield Vietnam
№5. Command & Conquer: Generals — Zero Hour
№6. DOOM 3
№7. Far Cry
№8. FIFA Soccer 2005
№9. GTA: Vice City
№10. Half-Life 2
№11. Heroes of Might and Magic IV
№12. Joint Operations: Typhoon Rising
№13. Mafia: The City of Lost Heaven (Мадина)
№14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
№15. Need for Speed: Underground

№16. Neverwinter Nights
№17. Operation Flashpoint
№18. Rise of Nations: Thrones and Patriots
№19. Rome Total War
№20. Star Wars: Knights of the Old Republic
№21. The Elder Scrolls III: Morrowind
№22. The Sims 2
№23. Unreal Tournament 2004
№24. Warcraft III
№25. Warhammer 40000: Dawn of War
Бонус №1. Официальный сборник мультиплеерных карт для Warhammer 40000: Dawn of War

Бонус №2. Две официальные мультиплеерные карты для Ground Control II
Бонус №3. Официальная карта для Children of the Nile
Бонус №4. Субтитры для DOOM 3
Бонус №5. Глава для Блицкриг: Пылающий горизонт — Карфаген 1943
Работы и материалы

Модель оружия для Counter-Strike: Source, модификация для Fallout 2, модификация для Fallout Tactics, четыре мода для GTA: Vice City, десктоп карт для Warcraft III: The Frozen Throne, два видеоролика, одна игра и обои для рабочего стола

СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАБОР

Сфера XP 0.80
СВЕЖАТЫНЬ
Free Launch Bar 1.0, Mail.Ru Agent 4.0, PixSmart, Digital Image 1.0, Screen Grab Pro 1.2,

Scroll Desk 1.45, Subtitles Workshop 2.51, Total Copy 1.20, Web Shutter 1.5, SBMAV Disk Cleaner 2.2, Trojan Defense Suit 3 Professional
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
К статье «Реанимация файлов»: Active @ Undelete 5.1, DirectX Eradicator 1.09 Beta 2, DirectX Buster 2.1 Beta 4 Build 41, East-Tec Eraser 2004 v. 5.6, East-Tec Shredder 1.0, Eraser 5.7, FinalData Premium 2.0, Iolo Search and Recover 2, PC Inspector File Recovery 3.0, The Bat! Message Recovery

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.5, K-Lite Mega Codec Pack 1.16, QuickTime 5.5.2, RAD Game Tools, Microsoft .NET Framework 1.1, Winamp 5.0.6, WinRAR 3.41, VobSub 2.23
ПО ЖУРНАЛУ
Интернет
Движок для создания сайта CMSite107
К статье «Интересное в Сети»: ролик «Катюша», Видео «Надувание перчаток»
К статье «Дополнительные возможности модема»: утилиты для работы с модемом
К статье «Диптаун наву»: русскоязычный браузер, плагин ShockWave

ИГРОСТРОИТЕЛЬ

К статье «Игровой конструктор»: движок GLScene
Игровой конструктор
К статье «Редактор Half-Life 2»: комната-пример
К статье «Игровые редакторы»: TS2 Enhancer, редакторы: Splinter Cell, Pandora Tomorrow

Warcraft III File Format Converter v2.1
ВНЕКОМПЬЮТЕРНО
FAQ, D&D Wallpaper, D&D Psionic, d20 system, Vampire The Masquerade: Excerpt, Vampire The Masquerade: Character Sheets, Vampire The Masquerade: Wallpaper, Universal Combat System, Кольцо власти, Игры от «Технологии», Лучшие колоды со всего мира, Rulings Summaries от Stephen D'Angelo, The Comprehensive Rulebook, Oracle Card Reference, DCI Tournaments Rules, Unhinged: FAQ + Checklist, Unhinged: Spoiler, Unhinged: Изображения карт

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Call of Duty: United Offensive
2. Codename Panzers
3. Evil Genius
4. Full Spectrum Warrior
5. Myst IV: Revelation
6. Port Royale 2
7. Rome: Total War
8. Shadow Ops: Red Mercury
9. Spellforce: Breath of Winter
10. Star Wars Battlefront
11. Warhammer 40000: Dawn of War

НЕМОВЕРСКИ

Heritage of Kings: The Settlers
Cross Racing Championship
The Punisher
Патчи
Перл-Харбор, Космические рейнджеры 2: Доминаторы, Aura: Fate of the Ages, Men of Valor, Nexus — the Jupiter Incident, The Sims 2, Void War,

Warhammer 40000: Dawn of War, Xtreme Accuracy Shooting
ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ATI Catalyst 4.12, CPU-Z 1.26, MSI Core Center 1.7.1.0, NVIDIA ForceWare 66.93, PowerStrip 3.56, Драйверы и ПО для AC'97-кодеков RealTek, драйверы для HDA-кодеков от RealTek 1.13, SpeedFan 4.19

ИНТЕРЕСНОСТИ

Видеоролик Max Payne 2: Only the Strong Survive
Видеоролик Max Payne 3 Parody
Видеоролик Patrix
Набор для создания фан-сайта игры Armies of Exigo
Набор для создания фан-сайта игры Rome: Total War
Модификация и сборник карт для UT 2004 - Fraghhouse Invasion

© ИГРОМАНИЯ

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth



ПАТЧИ

Что: 10 патчей
Где брать: Патчи

За прошедший месяц наша копилка патчей снова наполнилась до краев. Все заплатки как на подбор, но самая полезная — это новенький патч к игре **The Sims 2**, которая просто задыхается от багов и глюков. Радует, что с появлением новой заплатки их будет намного меньше, а играть станет значительно удобней.

Кроме того, вас ждут патчи для игры: **Aura: Fate of the Ages**, **Men of Valor**, **Nexus — the Jupiter Incident**, **Void War**, **Warhammer 40.000: Dawn of War**, **Xtreme Accuracy Shooting**, «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» и большущий патч для игры «Перл-Харбор», который в силу своих огромных габаритов поместился только на DVD.

Подробные описания всех патчей вы найдете на наших CD/DVD.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из декабрьского номера «Лучших компьютерных игр» (на его обложке — персонажи из игры **Dragon Empires**).

Руководства и прохождения: Call of Duty: United Offensive, Full Spectrum Warrior, Codename Panzers, Shadow Ops: Red Mercury, Star Wars Battlefront, Warhammer 40000: Dawn of War

Руководства: Evil Genius, Port Royale 2, Rome: Total War

Прохождения: Myst IV: Revelation, Spellforce: Breath of Winter

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



Битва магов

S M S - И Г Р А

ОТПРАВЬ КОМАНДУ ON IGROK НА НОМЕР

2580

СТАНЬ БОЕВЫМ МАГОМ

ВЫБЕРИ ЯРОСТЬ,

ЖИЗНЬ ИЛИ МОЩЬ

СРАЖАЙСЯ

ПОВЕЖДАЙ



Цара подробно

Мир «Битвы магов»
лежит на трех китах.

Простота

Чтобы выиграть первые сражения достаточно знать всего три команды. **A** — **Attack**, атакующее заклинание. **D** — **Defense**, магическая защита и **M** — **вызов монстра**.

Разнообразие

Атакующая мощь заклинания, прочность защиты, параметры монстра, а также специальные бонусы вроде рикошета или «удара вампира» зависят от Потока, выбранного Магом и его текущего уровня. В игре огромное количество комбинаций. Одно и то же заклинание может каждый раз производить совершенно разный эффект. Чтобы сменить поток отправьте команду **R** — **Rage**, Ярость **P** — **Power**, Мощь **L** — **Life**, Жизнь. Уровень зависит от числа ваших побед и силы ваших побежденных соперников.

Общение

В мире, где некоторые люди могут заставить небеса пролиться вниз огнем, а землю превратить в кипящий желудочный сок, стоит обзавестись друзьями. Команда **Say** или просто **4**, после которой надо указать имя и написать текст, позволяет отправить сообщение любому участнику игры. Команда **F** — **Friend**, после которой тоже надо указать имя, добавляет выбранного игрока в список Друзей. Дружить полезно — это приносит дополнительный Опыт и положительные эффекты от заклинаний. Кроме того, сплоченная боевая группа сможет осилить и крупную магическую дичь.

Полный список команд, подробные правила игры, советы, а также рейтинги игроков и форум — вы найдете на сайте **WWW.BITVAMAGOV.RU**

Краткая справка

SMS-игра не требует компьютера, установки программного обеспечения или специальных знаний. Все, что необходимо — мобильный телефон и действующее подключение к оператору связи. Игра началась, как только вы отправили сообщение на номер игры.

1. Войдите в раздел SMS-сообщений на вашем телефоне и нажмите «Создать сообщение»
2. Напишите **ON GAME** и отправьте на номер 2580
3. Поздравляем! Вы в игре!



БиЛайн Россия

МТС Москва и регионы

МегаФон, МегаФон-Кавказ, МегаФон-Воронеж

Сахалинский GSM

БайкалВестКом

История

«Битва магов» переносит игрока в альтернативную реальность, где идет невидимая для обычных людей война за наследие создателей Вселенной — могущественных Теургов. Теурги покинули наш мир, но оставили в нем свои Слезы — кристаллы, содержащие в себе древнюю утраченную магию.

Кристаллы Теургов становятся сердцем Орудий современного волшебства — магических мобильных телефонов («магофонов»). Магофоны настраиваются на волновые Потоки, из которых маг черпает силу для своих заклинаний. Боевых заклинаний.

Там где власть — всегда идет борьба за нее. Маги сражаются друг с другом, обрушивая на врагов ярость стихий и натравливая на них ужасных монстров, вызванных из-за предела нашего мира. Победитель получает магический кристалл побежденного и вместе с ним часть его силы.

Сильнейшие маги принимают участие в Последней Битве. Силы, вовлеченные ими в игру, так велики, что их Битва изменит лицо мира. А победитель войдет в Хрустальную Башню, построенную из Слез Теургов, и станет равен ушедшим повелителям Вселенной.



ВИДЕО-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Приветствую!

Черт, новогодний номер позади, а Нового года за окном до сих пор не видать, и в голове — сплошная работа. Впрочем, рабочее настроение — отличное, ибо как раз в эти минуты поступает ваша реакция на первый выпуск нашего главного проекта — финального отсчета до выхода **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Конечно, мы и не сомневались, что вам понравится, но все равно — очень приятно слышать многочисленные похвалы. И то ли еще будет! Ведь это было только начало. Детонация. Огромному грибу еще предстоит



вырасти, а взрывной волне — разойтись. Впереди еще не один сюжет! Кстати, если вы думали,

что в месяц будет выходить лишь один материал «Финального отсчета», то спешу вас огорчить (вернее, обрадовать) — в этом месяце их будет целых два. За подробностями — в соответствующий раздел.

Далее — далеко не все сразу откопали новогоднее поздравление от нашей редакции. Отсюда следует, что некоторые могли и не откопать его вовсе. Из чего, в свою очередь, следуют две противоположные морали — либо не надо засовывать это поздравление в самый конец видеонОВОСТЕЙ, либо нужно смотреть видеонОВОСТИ вплоть до последнего титра. Нам, конечно, улыбается второй вариант, но вы, наверное,

думаете иначе. Гхм... Впрочем, не беда! Ведь есть еще и старый Новый год! Да и посмотреть никогда не поздно...

Ну и пара слов об интро — в прошлый раз оно не появилось, и не знаю, появится ли оно в этом номере. Честно говоря, «Финальный отсчет» отнимает уйму времени, так что — постараемся, но обещать не можем. Вообще, этот номер «Игромании» сдастся гораздо раньше компакта, и на этих страницах я пишу скорее «минимальную комплектацию» февральской «Видеомании».

До встречи!

Антон Логвинов,
video@igromania.ru

S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

Для тех, кто не знает:

«Финальный отсчет» — самый масштабный проект, который мы когда-либо затевали. Наша съемочная группа пробыла неделю в стенах просторного офиса GSC. Неделя съемок, интервью, консультаций... 450 гигабайт материалов, семь часов профессионально снятых видеозаписей, сотни фотографий и уникальные кадры из Чернобыля — все они легли в основу этого проекта. Мы играли в последнюю версию «Сталкера» и знаем о нем все. Каждый месяц с новым номером «Игромании» вы будете получать все новые и новые видеосюжеты абсолютной степени эксклюзивности. На несколько месяцев наш журнал станет эпицентром информации о «Сталкере».



В февральском номере вас ждет второй выпуск «Финального отсчета». Мы подготовили для вас целых два сюжета. В первом пойдет речь об искусственном интеллекте «сталкеров» и неизвестной системе симуляции жизни A-Life. Вам ведь всегда было интересно, как живут другие персонажи в этом огромном, изменяемом мире «Зоны»? И как работает этот чертов A-life, если он вообще работает? Вот обо всем этом — второй сюжет «Финального отсчета».

Третий материал — о мультиплеерном режиме игры. Ярые фанаты «S.T.A.L.K.E.R.» знают, что близится масштабный закрытый бета-тест игры. Но мы — без преувеличений — впереди планеты всей. Вас ждут свежие кадры геймплея и интервью с капитаном киберспортивной команды, которая ежедневно кропит над балансом в мультиплеере. Приятного просмотра!

ПОИГРАЕМ — BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Горячо ожидаемый (и, надеюсь, последний) шутер по Второй мировой войне в месяце от даты релиза. Мы покажем вам кадры геймплея, а разработчики, включая уже знакомого вам по нашему интервью Рэнди Питчфорда,



поделятся своими соображениями о ней.

PRE-PORTVIEW — GTA: SAN ANDREAS. ЧАСТЬ 2

Второй сюжет о звездном GTA: SA — к вашим услугам! Новые детали геймплея, новые кадры и много-много братских объятий. Первый сюжет вы могли посмотреть в декабрьском номере журнала, сейчас — продолжение, а заключительный материал — в апрельском номере, за два месяца до релиза PC-версии.



РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Каждый месяц — подборка лучших рекламных роликов из мира игр.

Prince of Persia

Два рекламных ролика первого «Принца». Очень концептуаль-





но и отражает главную фишку геймплея. Не повторяйте дома.

Getaway

Вы знаете, что такое Getaway? Если вкратце, то самый успешный клон GTA на сегодняшний день. Там есть настоящий Лондон, две сюжетные линии за полицейского и бандита, наикривейшее управление и настоящий конкретный английский мат (кстати, во второй части — и русский, «Софт Клуб» позаботился). Вышла эта штука сугубо на PS2, так что скорей всего вы ее не видели. Однако три ТВ-ролика, которые мы положили на наш DVD, от этого менее интересными не становятся. Два из них показывают, что было бы, если бы игры а-ля GTA превратились в явь. Третий чередует снятые с живыми актерами и их виртуальные аналоги — видимо, чтобы подчеркнуть кинематографичность игры. Просто отлично.

War of the Monsters

Парень привез девушку в открытый кинотеатр на показ треш-фильма. Но кто-то явно хочет помешать просмотру самых интересных эпизодов.

Socom — Navy Seals

Ребята решили сразиться в Socom по сети. Минуты напряженного геймплея и... Впрочем, не будем раскрывать тайну.

Петро — Timeout

С этого номера мы решили: отныне один рекламный ролик в подборке у нас будет очень-очень старый. Перед вами — американская ТВ-реклама первых электронных игр, наподобие советской «электроники». Черт, я тогда даже не родился!

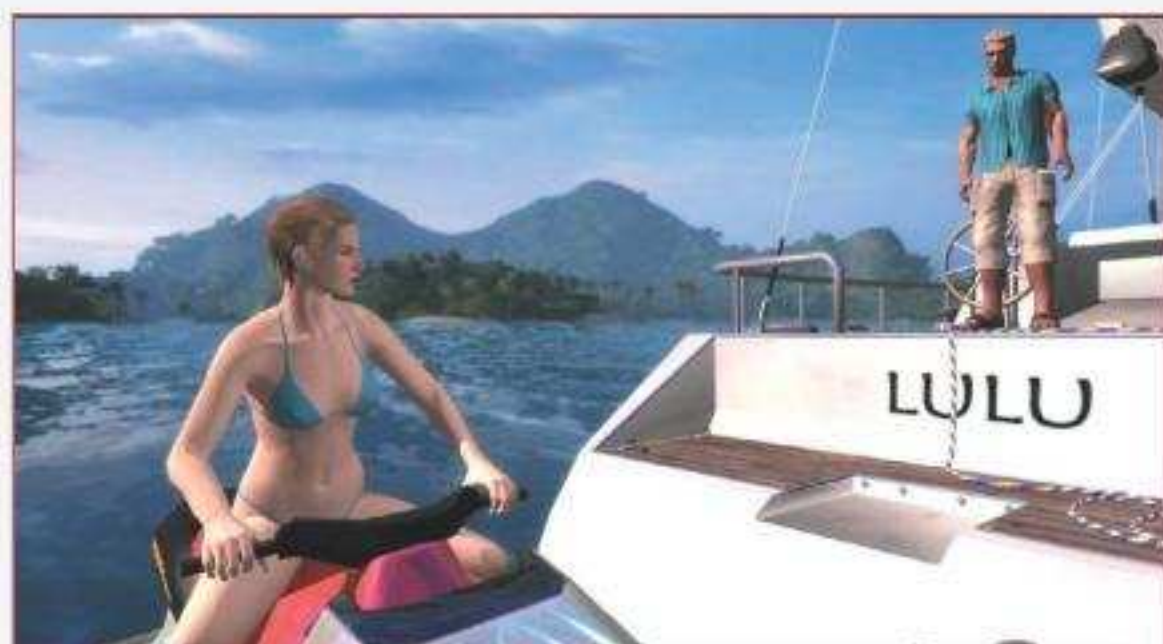
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Far Cry: The Project

Far Cry, конечно, один из самых выдающихся экшен-проек-



тов года. И пускай он оказался хуже приключений Фримена и Риддика, но зато гордо шел впереди всех шутеров нового поколения. Как помните, в его сердце бился пламенный мотор под названием CryEngine — детище многих программистов CryTek, в числе которых немало наших соотечественников. Сразу после выпуска Far Cry команда начала развивать технологию с учетом возможностей видеокарт нового поколения. И после того как лавина экшен-хитов прошла, они решили вновь напомнить нам о Far Cry. Не далее как месяц назад CryTek выпустили machinima (фильм, сделанный на графическом движке и просчитывающийся в реальном времени компьютером), демонстрирующую возможности CryEngine на новом поколении видеокарт от ATI — Radeon X800. Называется он The Project и, по сути, показывает предысторию игры. Скачать «живую» демку можно с официального сайта компании (www.ati.com), но поскольку далеко не все смогут посмотреть ее — мы записали всю пятиминутную феерию графических технологий в отдельный ролик. Поверьте — глаза протирать придется не раз. Это настоящее силиконовое кино. Ни одна современная игра не может похвастаться такими правдоподобными женскими формами. Впервые «живая» картинка на мониторе неотличима от заранее отрендеренных в графических 3D-пакетах роликов.



Интро — Area 51

Как учили нас X-Files, название «Зона 51» не сулит ничего хорошего. Обязательно поблизости будет правительственный заговор, инопланетяне и какой-нибудь таинственный вирус. Обо всех этих страстях и собирается подробно нам рассказать новый экшен от Midway, создаваемый под присмотром Тома Холла. В этом номере вас ждет не только сюжет об этой игре в видеонюжностях, но и шикарное Intro из нее в нашем развлекательном канале. Наслаждайтесь!



Final Fantasy VII: Advent Children — Faint Remix

Совсем немного осталось до выхода кинопродолжения Final Fantasy VII под названием Advent Children. И несмотря на то что фильм еще не успел выйти, фанаты уже начали делать многочисленные музыкальные клипы из имеющихся кадров. Этот, наверное, — лучший. Очень мощный монтаж, отличная музыка — оторваться невозможно. Единственный недостаток: кадров на всю песню не хватает, и имеются повторы.



Half-Life 2: Movie Trailer

Вот и пошли первые ролики по Half-Life 2. Собственно, никто и не сомневался, что они будут.



КОНКУРС S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

«Игромания» и компания GSC Gameworld объявляют о суперконкурсе в рамках «Финального отсчета». Несколько счастливых читателей из числа наших читателей одними из первых смогут прикоснуться к сетевому коду S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl! Они попадут на закрытый мультиплеерный бета-тест, который начнется в ближайшие месяцы, и, вероятно, внесут свою лепту в качество финального продукта. Все подробности — в соответствующем ролике «Финального отсчета». Удачи!

Народная игра все-таки! Перед вами весьма удачная попытка сделать трейлер игры в голливудском стиле.

Читательская работа — Igronomia Studio

Вот и начали поступать первые работы от наших дорогих читателей. Тимур Шерияздан нарисовал заставку «Игромании» по мотивам знаменитого Luxo Junior от Pixar.

Читательская работа — монтажный ролик

Первый монтажный ролик, пришедший в редакцию. Работа далеко не эталонная, но для первого раза — вполне даже ничего. Автор — Глеб Хрянин aka ZAK. Ждем новых работ от вас!

Монтажный ролик

Мы продолжаем выкладывать самые удачные монтажные нарезки, созданные простыми игроками. В интернете их море, но хороших — очень мало. Также напоминаю, что вы можете присылать свои работы в редакцию.

ВИДЕОНОВОСТИ — ФЕВРАЛЬ 2005 ГОДА

Наш коллектив собирает самые свежие видеоклипы из грядущих хитов, готовит эксклюзивные интервью с разработчиками и рассказывает о событиях отечественной игровой индустрии.

Этот выпуск видеонюжностей порадуется кадрами из Area 51, Snowblind, «Точки кипения» и других.

Все-таки время — единственная истинная ценность. С течением времени меняется практически все, даже то, что когда-то казалось неизблемым. Закончился год под кодовым номером 2004, и мы с удивлением обнаружили, что игры сделали еще один уверенный шаг из мохнатого мезозоя. Весь год они постоянно росли, крепили, развивались и двигались куда-то вперед по бесконечной спирали эволюции.

Чем больше проходит времени, тем сложнее и сложнее становится разделять игры на чистокровные жанры: развешивать ярлыки, проводить общую опись и подгонять под единый стандарт. В современном экшене можно запросто узнать RPG, в ролевой игре — стратегию, а в симуляторе — самый что ни на есть квест... Игры нового времени отказываются ложиться в прокрустово ложе жанров: они бесконечно мутируют, обрастают тысячами всевозможных «элементов» и постоянно смешиваются друг с другом.

После долгих размышлений на эту тему и пришли к простому выводу, что игры, по большому счету, делятся всего на два жанра: плохие и хорошие. А высшая каста хороших игр называется просто — *лучшие*.

Сегодня, после того как окончательно отгремели последние новогодние салюты, у нас появилась возможность окинуть задумчивым взором прошедший год и рассказать вам про...

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2004

ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ
«ИГРОМАНИИ»:



**АЛЕКСАНДР
КУЗЬМЕНКО**



**ИГОРЬ
ВАРНАВСКИЙ**



**СТЕПАН
ЧЕЧУЛИН**

20 EVIL GENIUS

Издатель

Vivendi

Разработчик

Elixir Studios

Дата выхода

Сентябрь

Черт возьми, друзья! Придумать более веселой и бодрой игры для старта нашей золотой двадцатки было попросту невозможно. Симулятор Злого Гения — что, скажете, может быть оптимистичнее? Только разве что симулятор Сумасшедшего Ученого. Ну, да не суть.

Evil Genius, по большому счету, пробрался в наш сегодняшний хит-парад по очень большому благу. Если вооружиться скальпелем, натянуть монокль и с умным видом попытаться препарировать эту игру, то выяснится, что в ней нет (ну совсем!) ничего нового. То есть идея строительства подземной цитадели подчитую слизана с **Dungeon Keeper**, повсеместный стиб на бондиану и отменный 007-стиль — с незабвенного **No One Lives Forever**, ну а юмор и высочайшего класса анима-

ционные заставки — с кинофильма об Остине Пауэрсе и его друге Золотом Члене. «Ха-ха» три раза? Именно.

Но что отрадно: **Evil Genius** — это полностью законченный продукт, что на нашей с вами платформе большая редкость. Команда Демиса Хассабиса, юного вундеркинда и отчаянного революционера, проделала огромную работу, до блеска шлифуя и обрабатывая бриллиант старой концепции. Эта игра совершенна. Не гениальна, боже упаси, а именно что закончена и самобытна в своем незамысловатом бытии. За что сегодня и получает по заслугам. Двадцатое место — получите-распишитесь, мистер Вселенское Зло.

— А.К.



19 VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Издатель

Activision

Разработчик

Troika Games

Дата выхода

Ноябрь

Минувший год для ролевиков оказался на редкость неурожайным. Если в прошлом году при подведении итогов года нас спасла вовремя подоспевшая **Star Wars: Knights of the Old Republic**, то в этом году хороших RPG было так не просто мало, а очень мало: **Sacred** и **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Первая из них проверку временем не выдержала (ибо это всего лишь Diablo с лошадками), и претендент остался всего один — «тройкистская» **Bloodlines**.

Впрочем, звание лучшей RPG она получает не только по причине безрыбья, но и благодаря своим неоспоримым достоинствам. И дело тут не только в занятом сеттинге (**Dungeons & Dragons** уже сидят у всех в печенках), огромном количестве нелинейных диалогов и других атрибутах «больших» RPG. Главное то, что **Bloodlines** — самая удачная на сегодняш-

ний день попытка совместить экшен и ролевою игру, решение, которое напрашивалось уже многие годы. Подобные попытки предпринимались и раньше, но неудачно: и в **System Shock**, и в **Deus Ex** экшен хромал на обе ноги. В **Bloodlines** он тоже хромает, но уже на одну ногу. За это игре можно простить и страхолюдность (при том, что в груди у нее бьется движок Source!), и тормозность.

Bloodlines стала еще и своего рода Рубиконом для самих разработчиков: **Troika Games** наконец перешли от производства игр, интересных лишь на бумаге (**Arcanum** и **Temple of Elemental Evil**), к производству игр, в которые можно играть.

— И.В.



18 ROLLERCOASTER TYCOON 3

Издатель

Atari

Разработчик

Frontier Developments

Издатель в России

1C

Дата выхода

Октябрь

RollerCoaster Tycoon 3 — это то же самое, что **Half-Life 2** в мире экшенов и **Warcraft III: Reign of Chaos** в мире стратегий. Это столп, опора, надежда, маяк и путеводная звезда в одном лице. Обрастая за годы разработки все новым и новым «мясом», игра постепенно превратилась в хит какого-то совершенно монструозного размера. Лучший во всем жанре движок, чудовищное количество всевозможных аттракционов, многогранная экономическая модель, навороченный конструктор для создания собственных горок, возможность прокатиться на них самому и многое-многое другое — перечислять ее достоинства можно часами.

Как и всякое тамагочи-развлечение, игра аддиктивна едва ли не до икоты. Построить новый аттракцион, подвести к нему тротуары, расставить поблизос-

ти скамейки, точки общепита, туалеты, понаблюдать пять минут... построить новый аттракцион, подвести к нему тротуары... построить... подвести... расставить... построить... подвести... расставить... И так — до полного опупения, визита зеленых человечков или... истощения свободного пространства. После этого вы открываете новую карту — и застраиваете ее... до полного опупения, визита зеленых человечков или истощения свободного пространства. Это абсолютно бессмысленная и абсолютно бесконечная игра, в которую можно только играть, играть, играть, играть, играть... и еще раз играть.

— И.В.



SILENT HILL 4: THE ROOM

ПРОВАЛ ГОДА

Издатель

Konami

Разработчик

Konami

Дата выхода

Сентябрь

Поставив производство сиквелов на поток, авторы сами зарезали курицу, несущую золотые яйца. **Silent Hill 4** не только не избавился от недостатков игр-предшественниц (идиотская камера, вялый игровой процесс, нелогичные и зачастую практически неразрешимые без солюшена головоломки), но и приобрел кучу новых: невнятный, из пальца высосанный сюжет (в роли главгада здесь фигурирует эпизодический и ничего не значащий персонаж из второй части, упоминавшийся там всего один раз), абсолютно плоские и невыразительные персонажи, почти бессмертные монстры, доставляющие уйму головной боли, запрет сохранения в любой точке уровня и, что самое странное, весьма посредственная графика — на голову ниже, чем то, что мы видели в **Silent Hill 3**.

Даже музыка, которая во второй и третьей частях была, без преувеличения, гениальной, стала хуже на несколько порядков. Сама по себе идея, положенная в основу игры, была довольно интересной и при иных обстоятельствах, на ней можно было бы сделать настоящий шедевр. Но не получилось. Разница между тем, что ждали, и тем, что получили в итоге, оказалась непростительно высока. Отчасти из-за крайне сжатых сроков разработки, отчасти — из-за технологических ограничений целевой платформы (из PlayStation 2 давно выжали все соки, поэтому серьезно улучшить графику уже невозможно). Оглушительный провал.

— И.В.



17 ПЕРЛ-ХАРБОР

Издатель

1C

Разработчик

1C: Maddox Games

Дата выхода

Август

С игрой под названием «Перл-Харбор» вообще получилась смешная штука. Тут, видите ли, какая сатира: кроме этой переделки (ГРОМАДНОЙ, ВЫДАЮЩЕЙСЯ, но все же переделки) старого и доброго «Ила-2: Штурмовика» в этом году не выходило ни одного мало-мальски достойного авиасимулятора. Были, конечно, симуляторы хорошие, были симуляторы стоящие... Но достойный, увы, только один.

Итак: проверенный временем движок и проверенная временем концепция не самого сложного, но, определенно, самого зрелищного авиасима, резкая смена театра боевых действий, а также вполне понятное желание издателей еще немного подзаработать на славном имени «Ила» породили на свет «Перл-Харбор». Тихоокеанские просторы вместо надоевших до изжоги европейских

ландшафтов, долгожданные фокусы с посадкой на авианосцы и прицельным торпедированием, а также уникальная возможность почувствовать себя отважным летчиком-камикадзе. Полный набор, как это принято у нас говорить, «тематических развлечений»? Именно так.

И тем не менее, за подобной святой простотой скрывается все тот же «Ил» — могучий, красивый, интересный и доступный всем без исключения авиасим. И прожженные виртуальные асы с тысячей часов «налета» в личном деле, и зеленые новички, буквально позавчера купившие джойстик, в одинаковом восторге от этой игры. И это, братцы, хорошо. И это правильно.

— А.К.



16 MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

EA Games

Издатель в России

Софт Клуб

Дата выхода

Ноябрь

Вот кому в нашем хит-параде должно быть обиднее всех, так это игре под названием **Medal of Honor: Pacific Assault**. Шутка ли, разрабатываться два с лишним года, писать с нуля абсолютно новый движок, пожирать, натурально, ГИГАНТСКИЕ бюджеты, без конца придумывать инновационные геймплейные фишки, без зазрения совести использовать убер-раскрученный бренд Medal of Honor — и после всех этих трудов получить от дорогой редакции «Игромании» жалкое шестнадцатое место?! Нет уж, увольте.

Хотя, погодите, не нужно увольнять — давайте лучше разберемся. Ни для кого не секрет, что, не появившись на свет некая игра **Half-Life 2**, то у Pacific Assault было бы куда больше шансов очутиться хотя бы в первой десятке. Ведь тут вам — и самые масштабные в индустрии скрип-

товые сцены, и про-голливудский сюжет про небритых морпехов в тылу коварного японского врага, и зрелищные массовки, и невиданные доселе трюки с псевдо-реализмом, и, наконец, осмысленные командные действия...

Однако все эти плюсы, они... как бы это выразиться... не тянут на полноценные «фишки». Да, они здорово освежают геймплей, да, не дают заскучать на первых же уровнях, да, отлично способствуют развитию игровой атмосферы... Однако в целом они никак не оживляют игру. Pacific Assault не двигается, не дышит и не говорит, блин, сердцем. Она усваивается легко, как синтетическая каша, проходит за два вечера и забывается навсегда. Блокбастер-по-готовому-рецепту. Хорошо, но без гениальности.

— А.К.



15 THIEF: DEADLY SHADOWS

Издатель

Eidos

Разработчик

Ion Storm

Дата выхода

Май

За считанные месяцы перед выходом **Deadly Shadows** мы, если честно, успели сгрызть на руках практически все ногти. Волновались. Беспокоились. А вдруг как не получится? Со времени последнего пришествия **Thief** (напомним: первого в мире настоящего stealth-экшена) мир уже увидел гениальный **Splinter Cell**, поэтому предстоящая схватка «вор Гаррет против суперагента Сэма Фишера» могла вполне превратиться в фарс а-ля «Кит против Слона».

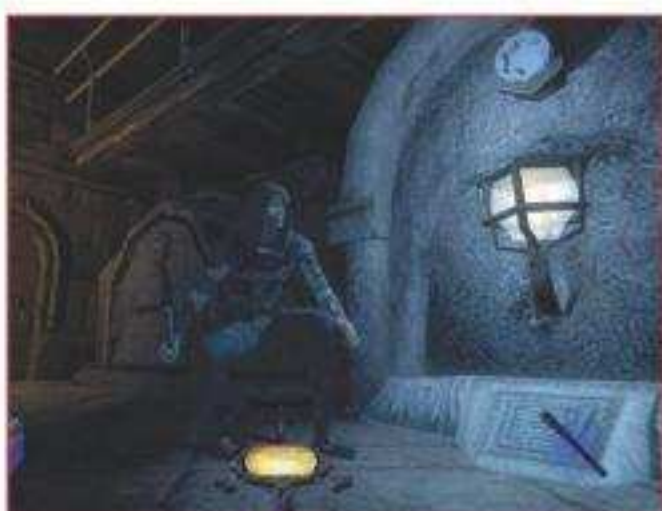
Однако когда третий по счету **Thief** все-таки вышел, все вздохнули с облегчением. Эта игра не имеет ничего общего со **Splinter Cell**. Она не лучше и не хуже — она другая.

Deadly Shadows — это игра о страхе. Священном детском ужасе перед Темнотой, Теньями и Злыми Дядьками. От игрока здесь

требуется практически нереальная штука — умудриться перебороть свое собственное, глубоко внутреннее и до дикого первобытное «я». После того как он справится с первым этапом, его перекидывают на следующий. Теперь нужно научиться управлять Тенью, приручить и подружиться с ней. Прятаться там, где нужно спрятаться, бежать там, где нужно бежать, и под барабанную дробь собственного сердца решительно творить Зло под покровом Темноты.

Thief — игра о страхах. Редкий пример продукта, в котором атмосфера гораздо важнее сюжета или графики. Без дураков — шедевр в своем жанре.

— А.К.



MANHUNT САМАЯ ЖЕСТОКАЯ

Издатель

Rockstar

Разработчик

Rockstar North

Издатель в России

Софт Клуб

Дата выхода

Апрель

Собственно, чтобы вычлени из всего того потока чернухи, что в обилии капала на наши винчестеры в прошедшем 2004 году, самую жестокую игру, не надо было ходить ни к какой мифической бабке. **Manhunt** — просто, как плюнуть. Самая жестокая, самая гадская, скверная и античеловеческая игра, в большинстве цивилизованных стран запрещенная к продаже каждому, кто не предъявит на входе в магазин справку о полной здравости ума и твердости рассудка.

Зверские, нечеловеческие убийства возведены здесь в натурально культовый статус. Чем изощреннее вы прикончите свою жертву, тем больше заработаете очков — простая арифметика с непростыми последствиями. Случаи, когда комитеты всевозможных солдатских матерей подавали на разработ-

чиков **Manhunt** в суд, измеряются, наверное, уже десятками.

Да и шутка ли, в этой игре можно разmozжить человеку череп бейсбольной битой, задушить его пластиковым пакетом, искромсать лицо осколком стекла, до смерти забить молотком или чугунным ломиком, расстрелять строительным гвоздометом — короче говоря, совершить над ним насилие десятком всевозможных способов. И что самое главное — насилие здесь совершается не ради какой-то высокой цели (спасти, там, человечество или еще кого-нибудь), а ради самого насилия.

Manhunt упивается насилием, наслаждается собственной гипертрофированной жестокостью. Реальный ужас на экранах — всем добрым христианам и просто людям высокой морали строжайше не рекомендуется.

— А.К.



14 В ТЫЛУ ВРАГА

Издатель
1C
Разработчик
1C: Maddox Games
Дата выхода
Август
Издатель
1C
Разработчик
Best Way
Дата выхода
Июнь

Будучи прошлым летом в стране Германии на выставке тамошних достижений игрового хозяйства Games Convention 2004, ваш покорный наблюдал прелюбопытнейшую картину. Натуральные толпы немецких геймеров осаждали компьютерный магазин и в драку расхватывали игру под названием **Soldiers: Heroes of WWII**, в России известную как «В тылу врага». Феномен «русиш блокбастериш» заставил даже представителей самой культурной европейской нации вести себя сродни каким-нибудь северным варварам.

Больше всего «В тылу врага» напоминает древний «напольный» варгейм — игру в солдатики. Полная свобода творчест-

ва: хотите — пускайтесь в тактику и стратегию, планируйте засады и разрабатывайте атаки, а хотите — садитесь в кабину ближайшего танка и показывайте гадам матушку Кузьмы по всем древним аркадным обрядам. Бодро, задорно и весело.

Как ребята из далекого города Северодонецка, до этого не выпустившие ни одной сколь-нибудь примечательной игры, умудрились с первого раза выбить «десятку» — большая загадка для краеведов. Действуя наугад, на ощупь, мешая в одной бочке разные ингредиенты и наблюдая за результатом, они умудрились сотворить, пожалуй, самую бодрую экшен-стратегию прошедшего года.

А какая тут графика! А какая тут физика!.. ммм... Ну, как бог есть — «солдатики». Долгожданное возвращение в детство.

— А.К.



13 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Издатель
Vivendi
Разработчик
Massive Entertainment
Издатель в России
Софт Клуб
Дата выхода
Июнь

Разработчики **Ground Control 2: Operation Exodus** — люди, которые не умеют приходить вовремя. В 2000 году их детище **Ground Control**, единственную вменяемую 3D-стратегию на тот момент (тогда, напомним, считалось, что для успеха стратегиям достаточно быть трехмерными, а все остальное приложится), встретили с прохладцей и записали ее в крепкие середнячки.

Мстительные карлсоны улетели, пообещав вернуться. И они вернулись спустя ровно четыре года. Беда только в том, что они вернулись с все тем же **Ground Control**, только на этот раз с цифрой «2». Но в нынешнем мире та планка качества, на которой покоится эта игра, уже не считается чем-то гениальным и выдающимся. Это всего лишь очень и очень качественный, сверкающий глянцем блокбастер, но ничего более.

Как в случае с первой частью, почти любая миссия здесь благополучно проходит при наличии одной лишь дальнобойной артиллерии — роль всех остальных юнитов сводится к прозябанию на заднем плане. А это многое говорит о том, как обстоят дела с балансом. Играть в **Ground Control 2** нужно в первую очередь благодаря ее графике. Никогда еще стратегии не выглядели так сногшибательно. Неимоверной мощи движок с легкостью феи выдает на экран картинку, заставляющую иногда покраснеть даже **Warhammer 40000: Dawn of War**, и при этом даже не думает тормозить. Если бы кто-то вручал награды самым технически продвинутым стратегиям, то ее следовало бы поровну разделить между **Ground Control 2** и **Rome: Total War**. Ибо заслужила.

— И.В.



12 MYST IV: REVELATION

Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft
Издатель в России
Руссобит-М
Дата выхода
Октябрь

Чу, друзья, слышите? Это с нами говорит Вселенная. Это оно самое — страшное, непознанное, священное. Игра, чей феномен еще долгие годы будут разбирать исследователи всех мастей. Целый мир, запертый внутри двух DVD-дисков повышенной плотности, полноценная альтернативная вселенная, в которой (и которой!) живут миллионы мыслящих существ на планете Земля.

По-хорошему, конечно, есть чему удивляться: **Myst IV: Revelation** — это уже четвертая серия одной и той же игры — сборника головоломок из книжки «Популярная механика» в антуражах фантастических пейзажей и с непродолжительными видеовставками. Однако почему каждая новая часть «Миста» всякий раз становится явлением, а то и просто лучшим квестом года —

непонятно. Мы ведь привыкли верить в игры, где все натурально, в которых все по-настоящему. Где есть плохие и хорошие парни, физика, похожая на ньютоновскую, «почти как в жизни» графика, оружие, созданное по реальным чертежам, и машины лицензированных марок. Любое более-менее существенное отклонение от нормы уже считается фантастикой и неправдой... Но почему-то только не в случае с **Myst**. Этот неторопливый квест живее иных реалистичных экшенов, а безумные «книжные» миры — натуральнее нашей с вами реальности.

«Мист» — это бесконечная жизнь, натуральное дыхание вечности. По-настоящему великая игра.

— А.К.



ПЕРИМЕТР САМАЯ НЕОБЫЧНАЯ

Издатель
1C
Разработчик
K-D Lab
Дата выхода
Май

Когда «Периметр» впервые оказался на моем компьютере, я, честно признаюсь, долгое время чувствовал себя как баран из известного присловья про ворота. Смотрел и смотрел, а что-либо предпринять не было решительно никаких сил. Эта игра была похожа на какого-то странного монстра, хитромудрый девайс повышенной степени сложности. И хотя гроза всех томатов на планете и главный далай-лама отечественной игровой индустрии Андрей «Кранк» Кузьмин клялся и божился, что под давлением западного издателя упростил «Периметр» до полного безобразия, игра оставалась дьявольски сложной. К пониманию.

Мешают, знаете ли, древние RTS-рефлексы: вижу танчик, обвожу рамочкой — тыкаю на вражьи редуты и получаю эффект. Здесь же — в точности до наоборот: получаю эффект, потом соображаю, что кружочек — это

танчик, танчики собираются в убер-танчик, который не стреляет, а зарывается в землю, а в рамочке так и вовсе нет надобности. А ведь есть еще другие танчики, которые эту землю разрыхляют и превращают в нуль-слой, на котором можно строить фабрики для производства... танчиков? Нет, кажется, запчастей. Или апгрейдов? А! То есть если собрать танчики из разных деталей, то они могут прямо на поле боя мутировать в артиллерийские установки или, скажем, вертолетики... Ч-черт! Отчетливо помню лишь одно: если на Пирамиду налетают Гигантские Змеи, нужно включать Периметр...

Крышеснос полный, окончательный и бесповоротный. Самая необычная игра года.

— А.К.



11

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Издатель

Ubisoft

Разработчик

Ubisoft Montreal

Дата выхода

Ноябрь

Предвидя ваше недоумение по поводу того, что обласканный нами в этом номере **Prince of Persia: Warrior Within** оказался всего на 11-м месте, предлагаю, не мешкая, расставить все точки над i.

Да, **Warrior Within** получилась, без сомнения, отменной, а местами и вовсе гениальной игрой, однако до звания шедевра и, как следствие, попадания в десятку лучших он явно не дотягивает. Беда в том, что, по сути дела, в новом «Принце» мало что изменилось по сравнению с первой частью. Геймплей остался точно таким же: мы носимся по стенам, выделяем акробатические трюки и сложносочиненные прыжки, а также рубим монстров в капусту именным ятаганом. Ничего оригинального.

Но вот за что можно полюбить **Warrior Within** всерьез и надолго, так это за неповторимую атмосферу, потрясающую графику и первостатейный дизайн

уровней. Новый «Принц» — это совсем не та приторная сказочка, которую нам рассказывали в **Sands of Time**. Новый Принц — это хладнокровный убийца, который идет к своей цели, и горе тому, кто встанет у него на пути. И эта жесткая, мрачная атмосфера буквально пронизывает игру.

Кроме того, нельзя не сказать о тутошних безумно красивых сражениях. Ко второй части Принц освоил прорыв новых ударов и научился махать двумя мечами, и местные битвы стали настоящим балетом. Местные разборки с мамелюками заставляют нас восхищенно охать, а за ловкий переворот с последующим изящным отрубанием головы мы готовы подарить **Warrior Within** пятиминутные аплодисменты. Стоя. Без сомнения — одна из самых зрелищных, но, увы, вторичных игр.

— С.Ч.



10

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

EA Canada

Дата выхода

Ноябрь

Слагаемые успеха любой игры, в принципе, известны многим, но ребята из **EA Games** зазубрили их наизусть. Все просто: хотите, чтобы игра продавалась, как горячие пирожки с лотка? Тогда сделайте основной темой нелегальные гонки, набейте игру под завязку шикарными автомобилями, добавьте пару красивых девушек, все это заверните в упаковку сочной, яркой графики — и на выходе вы получите **Need For Speed: Underground 2**, игру, из-за которой маниакальной страстью к стритрейсингу загорелись миллионы геймеров во всем мире.

Вышедшая в прошлом году **NFS: Underground** произвела эффект, который ошеломил всех. Игра, по сути дела, сварганенная на коленке за каких-то несколько месяцев, продавалась пугающе высоким тиражом. Большие дяди из EA не стали долго размышлять над этим феноменом, а взяли, да и сделали вторую часть, которая оказалась как минимум на порядок лучше предыдущей, а также легко и просто завоевала титул «лучшей аркадной гонки 2004».

В принципе, граждане из EA Canada, используя уже проверенную концепцию и добавив вагон и маленькую тележку свежих идей, выдали на-гора практически идеальный аркадный автосимулятор. Первым делом, что, вообще-то, необычно для серии **NFS**, нам предложили вполне вменяемый сюжет, который развивается на протяжении игры. То есть, как вы понимаете, играть, когда на твоих глазах

разворачивается интригующая история, куда интереснее, чем находиться в шкуре некоего безымянного автогонщика. Кроме того, разработчики отдали нам на растерзание натурально целый город, по которому можно спокойно разъезжать, занимаясь своими делами. Например, принять участие в гонках или же заехать в местный автосервис и улучшить свой автомобиль. Зело разнообразив геймплей, выведя его из плоскости банальных гонок, разработчики умудрились сохранить тот шарм, за который мы любим все игры **NFS**, а также удаль, благодаря которой и прославился первый **Underground**: гонки по ночному, залитому неоновым светом городу ввергали в продолжительный культурный шок, число деталей для апгрейда машины превышало несколько тысяч, а возможность по своему вкусу раскрасить железного коня так же, как и раньше, оставляла простор для творческого воображения.

Надо сказать, что в **NFS: Underground 2** тема нелегальных гонок получила мощнейшее развитие, а геймплей заставлял до слепоты, буквально день и ночь напролет играть, играть и играть. Из всех вышедших в этом году автосимуляторов **NFS: Underground 2** — лучший, так как здесь на удивление удачно сочетаются популярная тема стритрейсинга, шикарная графика и без преувеличения ядерный геймплей. Все это в сумме дало нечто настолько потрясающее, что в **NFS: Underground 2** с удовольствием играют даже те, кто любые симуляторы на дух не переносит. Собственно, честно заработанное десятое место в списке лучших игр 2004 года.

— С.Ч.



THIEF: DEADLY SHADOWS

ЛУЧШИЙ ЗВУК

Издатель

Eidos

Разработчик

Ion Storm

Дата выхода

Май

Мир **Thief** — это мир звуков. Звонкого стука кованых сапог по брусчатке, приглушенного топота ботинок по ковру, трещающего скрипа старого паркета, осторожного шороха желтых листьев, тугого треска натянутой тетивы и быстрого свиста стрелы, выпущенной из пристреленного воровского лука. Ей-богу, не будь у **Deadly Shadows** такого живого, качественного и атмосферного и густого звучания, эта игра и близко бы не подобралась к нашей двадцатке самых-самых.

При желании вы можете в домашних условиях провести один нехитрый эксперимент. Запустите на своем компьютере **Thief**, врубите колонки на полную катушку и... выключите монитор. Уверю вас — игра все равно продолжит жить. Вы будете слышать вой ветра в водосточных трубах, сиплый кашель городского, тихий треск

факелов на стенах и далекий звон меча на поясе ночного патрульного.

Ну, а если в вашем доме вдруг завалелась система 5.1, то не стесняйтесь — прибавляйте на стены дополнительные колонки, подключайте сабвуфер и устанавливайте полную аппаратную поддержку 3D-sound, и перед вами откроется целый мир настоящих, живых звуков. Звуков, которые настолько правдивы, что легко существуют вне каких бы то ни было визуальных образов.

Говоря языком научных пылесборников, у **Deadly Shadows** самые достоверные звуковые эффекты, которые нам когда-либо приходилось слышать. Высшая награда академии.

— А.К.



9

PAINKILLER

Издатель

DreamCatcher Interactive

Разработчик

People Can Fly

Дата выхода

Январь

Все началось с того, что Гэбриэль угодил в автокатастрофу и волею судьбы застрял где-то между адом и раем. К нему пришли и сказали: «Либо ты уничтожишь адскую сотону вместе с его приспешниками-демонами, либо будет худо». Гэбриэль согласился и отправился зверски кромсать зло, спасая мир от очередного катаклизма.

Такой вот нехитрый сюжет у лучшего «мясного» экшена 2004 года.

Знаете, **Painkiller** — это игра, которая могучим движением плеча возродила из пепла такой жанр, как «мясной» экшен, а само понятие «мясо» вывела на совершенно иной уровень. **Painkiller** — это «олдскул». Экшен, который предложил нам бездумно носиться по уровням и эшелонами отправлять на тот свет самых разных тварей. Геймплей игры был до неприличия прост и потрясающе увлекателен. Вот вам в руки автомат — и вперед, рвать на флаги и знамена все, что движется. И в этот момент начиналось роскошное, жутко кровавое шоу, в котором вам отводилась главная роль.

Нас запирали в помещение, выбраться из которого можно только одним способом — уничтожить под корень всех врагов. Демоны погибали по-голливудски зрелищно, разлетаясь на ошметки и обильно орошая окрестности кровушкой. В **Painkiller** расправы происходили настолько стремительно и жестоко, насколько это в принципе возможно. Граждане из **People Can Fly** пошли правильным пу-

тем и не стали нагружать нас какими-либо другими задачами, кроме уничтожения нежити. Все, что требовалось, — пройти из пункта «А» в пункт «Б» и перестрелять всех, кто встанет у вас на пути. Шикарный, зубодробительный геймплей в стиле самого первого **DOOM** и **Quake**.

Ну а кроме того, **Painkiller** отличался превосходным графическим движком и отменной физикой, которую разработчики умело поставили на службу геймплею. Весь тот цирк, который разыгрывался перед нами, был бы просто невозможен, если бы не *правильная* физика. Получив гранату, тушки врагов задорно разлетались кто куда и приземлялись в абсолютно разных позах, создавая неповторимую картину мажора побоища. А уж любимое оружие нашего главного главного редактора — коломет — по гениальности сравнимо разве что с гравитационной пушкой из **Half-Life 2**.

Ну и, конечно, нельзя не сказать о том, что в **Painkiller** практически каждый уровень был настолько уникален, что кажется, будто бы постоянно играешь в совершенно новую игру. Путешествуя во времени, мы убивали каких-то наглых скелетов в Европе темных времен. Рубили в капусту монстров в древней Японии и на фронтах Второй мировой. Подбивали современные американские танки и сражались с ветхими рыцарями. Каждый уровень, каждый противник и даже оружие были оригинальны настолько, насколько в принципе возможно.

В общем, понятно, что **Painkiller** — это игра, которой в кои-то веки удалось возродить жанр «мясного» экшена. Наши горячие поздравления!

— С.Ч.



EVIL GENIUS

ЛУЧШИЙ САУНДТРЕК

Издатель

Vivendi

Разработчик

Elixir Studios

Дата выхода

Сентябрь

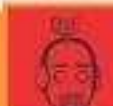
С музыкой всегда сложно. Выбор лучшего, любимого и всецело самого-самого саундтрека — это всегда вопрос персонального вкуса. Вся наша экспертная группа, что неудивительно, предпочитает абсолютно разную музыку: Степа слушает какие-то дикие гитарные записи из **NFS: Underground**, Игорь — классический рок **Silent Hill**, ну, а ваш покорный — патлатого негра Снуп Догга, начитавшего половину всех треков **True Crime**. Чтобы не доводить до драки, мы решили вопрос о лучшем саундтреке года самым простым способом — выбрали джаз.

Диско-джаз, джеймс-бонд-джаз — называйте его как хотите. Саундтрек **Evil Genius** — это именно та музыка, которую вы слышали в большинстве 007-фильмов семидесятых. Легкая, приятная, солнечная. Музыка-хорошей-погоды. Как раз то, что просто обязано нравиться всем без исключения: и престарелым

битломанам, и кислотным рейверам.

Но, собственно, даже такое единство вкусов далеко не главное. Музыка **Evil Genius** может спокойно существовать вне контекста собственной игры. Если взять и огромными ножницами вырезать из нее саундтрек, он не потеряет ни грамма качества. Его можно одинаково успешно слушать и в машине, и на работе, и в плеере, толкаясь в переполненном метро в час пик. Наконец, помимо прочего, подобное музыкальное сопровождение как нельзя лучше подходит для неторопливой и обдуманной разработки злодейских планов по порабощению всего человечества. А это как раз то, чего нам не хватало для полного счастья.

— А.К.



THE CHRONICLES OF RIDDICK

САМАЯ ИННОВАЦИОННАЯ

Издатель

Vivendi

Разработчик

Starbreeze Studios/Tigon Studios

Дата выхода

Декабрь

Пережить муки выбора между **Half-Life 2** (гравитационная пушка и работающая во благо геймплея физика) и **Prince of Persia: Warrior Within** (проработанная боевая система при несложном управлении) нам так и не пришлось: вышедшая под самый занавес года **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** сразу же поставила точку в этом вопросе. «Риддик» просто трещит от всевозможных инноваций и оригинальных находок.

Одну и ту же ситуацию можно обыграть полдюжиной различных способов. Вы разбиваете все лампочки, включаете фонарик на автомате и, ослепив противника светом, всаживаете в него пол-обоймы. Вы разбиваете все лампочки, включаете фонарик на автомате и начинаете медленно красться, стараясь не шуметь и не попадаться в луч фонарика про-

тивника, после чего подлавливаете момент и одним метким хедшотом снимаете охранника. Вы убираете читерский автомат, подползаете к охраннику сзади и молниеносно сворачиваете противнику шею. Высший пилотаж — убийство охранников в жилой зоне, прямо за спиной у их коллег, и не подозревающих, что вы и есть Риддик.

Прибавьте к этому еще прогулки на роботах и элементы RPG (выполнение нехитрых квестов и увеличение запаса жизни путем вживления тела наноимплантантов). Более разнообразно «эрудированного» экшена не было не только за весь этот год, но и за несколько предыдущих.

— И.В.



8

DOOM III

Издатель

Activision

Разработчик

id Software

Издатель в России

1C

Дата выхода

Август

Так уж почему-то повелось, что про **DOOM III** в игровой прессе принято писать в какой-то извиняющейся-заискивающей манере. «Мол, мы-де понимаем, что игра, конечно, не очень, сюжет там прихрамывает, геймплей нереволюционный, но все-таки не так плохо, как кажется, а местами даже и почти хорошо...»

Так вот, друзья. Сегодня никаких подобных соплей и сделок с совестью не будет. **DOOM III**, что бы там ни говорили некоторые слабые духом личности, — это Игра. Причем Игра очень и очень хорошая. Настолько хорошая, что «Игромания», этот всемирный оплот объективности, без всяких сердечных мук сегодня торжественно награждает ее почетным восьмым местом среди лучших игр 2004 года.

Видите ли, какая штука: если смотреть на **DOOM III** непредвзято, не как на третью часть некогда культового полу-тридз-экшена, а как на абсолютно независимый проект, то нашему взору предстает игра очень и очень высокого уровня. И называть ее провалом или вселенским отстоем просто, извините, глупо. У нее есть все признаки блокбастера с большой буквы «Б»: технологии, сюжет, геймплей, атмосфера, наконец.

Когда мы с ныне улетевшим на Марс Олегом Александровичем Ставицким попеременно играли в **DOOM III** у меня дома, нам даже в голову не приходило корчить кислые мины и ударять

ся в обсуждения «устаревшего геймплея», «технологий ради технологий», «банальной сказочки про ацтекскую сотону» и тому подобные любимые темы всех критиков. Мы просто играли. Играли много, со вкусом и величайшим интересом. Вспотевшими руками вырывали друг у друга мышку, судорожно стучали по кнопкам, со страху забывая английский пытались разобрать сбивчивые аудиодневники погибших ученых и нервно икали при каждом подозрительном завывании из-за угла.

DOOM III может увлечь, заставить бояться, играть, играть и снова бояться, бояться играть и так далее. Это, черт возьми, *очень страшная игра*. Если вы найдете в себе силы, запустите ее на недетской сложности и даже пройдете до конца, то можете гордиться собой — вы действительно смелый человек. Вот мы с Олегом Александровичем — не очень. Помню, в тот момент, когда собачка-переросток начала биться головой в железную дверь, мы чуть синхронно, пардон, не обделались. А вы говорите «технологии»!.. К черту технологии! У этой игры есть *характер*, вот что главное.

Хотя по части движка, конечно, с третьим «Думом» еще долго никто не сможет равняться. D3-engine — это наше с вами завтра и послезавтра. Знаете, сколько в пересчете на свободно конвертируемую валюту стоит движочек **DOOM III**? Вот и мы не знаем. Но столько, что позволить себе столь резвый «моторчик» смогут только самые-самые. Анонсы новых игр на «Дум»-технологиях уже не за горами, так что раскошеляйтесь-ка, братья, на апгрейд. Будущее наступает уже сегодня.

— А.К.



7

SID MEIER'S PIRATES!

Издатель

Atari

Разработчик

Firaxis

Издатель в России

1C

Дата выхода

Декабрь

Йо-хо-хо, друзья! Пока на свете есть такие игры, как **Sid Meiers' Pirates!**, человечество, ей-ей, никогда не будет обречено. Солнечный, яркий, интересный и до ужаса увлекательный шедевр дядьки Мейера, который, как хорошее вино, со временем только хорошеет и никогда не превращается в уксус. Оригинальные «Пираты» вышли — страшно сказать — в 1987 году, аж восемнадцать лет назад, и теперь решили отметить свое совершеннолетие выпускном ремейка. И ведь вот что странно: по большому счету, «Пираты» образца 2004 года отличаются от «Пиратов» тогдашних только технологиями да одной новой мини-игрой, но вот — поди ж ты — получают сегодня почетное седьмое место в иконостасе лучших из лучших. Феномен гениальной концепции? Точно, он.

Только представьте: вы молодой, полный сил и юношеской энергии капитан утлой посудины. На дворе XVII век, за бортом синие воды Карибского моря, а впереди — жизнь, полная солнца, ветра, приключений и незамутненной пиратской романтики. Хочешь — занимайся торговлей, хочешь — зарабатывай на жизнь морским разбоем. Или пускайся на поиск кладов. Или займись, наконец, выяснением судьбы пропавших родственников. Или набирай банду единомышленников и устраивай штурмы богатых колоний... Да вообще — что хочешь, то и делай!

И если ведь разобраться, то по сути **Pirates!** — это всего лишь

набор из нескольких мини-игр: пушечная дуэль, файтинг-абордаж, смешной симулятор танцев, простенький варгейм и тому подобные развлечения. Однако увлекает весь этот костюмированный балаган абсолютно не по-детски. А если еще учесть, что версия 2004 года отличается удивительно кинематографичной постановкой всего действия, милой и абсолютно не тормозящей графикой, а также отменнейшим и крайне атмосферным саундтреком, то по совокупности заслуг получается чуть ли не живая игра-мечта.

Что еще отрадно — в отличие от всех прочих «долгоиграющих» игр-симуляторов, **Pirates!** легко проходите до конца за какие-то считанные дни. Двое суток подряд проскитавшись по Карибам, я нашел давно потерянную сестру и двоюродного дядю, отомстил гадкому полковнику Мендозе, обзавелся солидным капиталом, выкопал два богатых пиратских клада, одолел в честном поединке самого Генри Моргана, получил звания от адмирала до маркиза от голландских, английских и испанских властей, отправил на дно около сотни кораблей проклятых лягушатников, а потом ушел на покой, женился на губернаторской дочке с голубыми глазами и арбузными формами, поселился в шикарном особняке в городе Тортуге и стал знатным судовладельцем. Я практически счастлив — можно начинать заново.

— А.К.



6 ROME: TOTAL WAR

Издатель
Activision
Разработчик
The Creative Assembly
Издатель в России
1C
Дата выхода
Сентябрь

Игры, подобные **Rome**, становятся культом еще до выхода. Четыре года разработки, несчетное количество человеко-часов, лучший в индустрии движок, который с руками отрывают даже телевизионщики, — с такими козырями проигрывать даже как-то неудобно. Единственная причина, по которой мы вынуждены поставить эту великолепную во всех отношениях игру ниже **Warhammer 40000: Dawn of War**, заключается в том, что это все-таки Total War. Тот самый Total War, который знаем и любим еще с, дай бог памяти, 2000 года. То есть, те же яйца (хоть и порядочно усовершенствованные), но в новом, трехмерном, обличье.

Мы все так же двигаем фигурки на карте мира в походном режиме, переходя для на- чистики фэйсов в реально-вре-

менной континуум. Мы все так же отстраиваем здания в городах и все так же ломаем голову над тем, как вывести бюджет из затяжного финансового пике. Мы все так же срабатываем друг с другом союзников и все так же занимаемся планированием собственной семьи. В общем, вы поняли. Основное отличие от предыдущих игр — это масштабы. Никакая другая стратегия еще не замахивалась на такое. Многотысячные армии в честном трехмере, стопроцентно честная карта, в точности моделирующая игровой ландшафт, на удивление сильный искусственный интеллект, мириады всевозможных нюансов... Это игра по-настоящему исполинских масштабов.

— И.В.



5 WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Издатель
THQ
Разработчик
Relic
Издатель в России
Руссобит-М, Game Factory Interactive
Дата выхода
Сентябрь

Warhammer 40000: Dawn of War — игра, без преувеличения, знаковая. Это первый клон Warcraft, показавший, каким должен был быть **Warcraft III: Reign of Chaos**, делай его люди с прямыми руками (мы имеем в виду графику). Это первая за много лет успешная игра во вселенной **Warhammer**. Ну и, наконец, это первая игра от Relic, в которую можно играть: **Homeworld** был всего лишь занятен, но совершенно неиграбелен в силу дикого управление и никакущего баланса (об **Impossible Creatures** давайте забудем как о страшном сне, ок?).

Dawn of War в плане баланса тоже не идеален и, чего уж греха таить, не столь глубокий, как **Warcraft III: Reign of Chaos**. Но все это искупается чудовищной красотой графикой и нереальной зре-

лищностью. Любая, даже самая незначительная, стычка здесь выглядит как яростное, свирепое, наполненное какой-то первобытной энергетикой побоище. Над головами дерущихся вздымаются фонтаны крови и куски чьих-то тел, воздух оглашают истошные крики орков, попавших в клещи дредноутов, отчаянно трещат автоматы космодесантников.

Мало того, эта игра не только зрелищная, но и умная. Экономика и ресурсособира- тельство упрощены до миниму- ма, пополнять и апгрейдить по- дразделения разрешено прямо на поле боя, а кемперам, пред- почтающим отсиживаться на базе, сказано решительное «нет». Ну как после этого в нее не влюбиться?

— И.В.



4 THE CHRONICLES OF RIDDICK

Издатель
Vivendi
Разработчик
Starbreeze Studios/Tigon Studios
Дата выхода
Декабрь

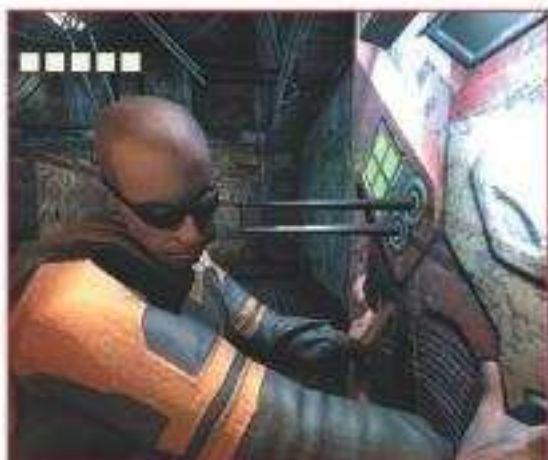
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — самая короткая и самая насыщенная из всех игр, виденных нами. За те шесть часов, что уходят на ее прохождение, перед игроком проносятся такой калейдоскоп событий и неожиданных сюжетных поворотов, которого хватило бы на две- три игры.

Заскучать не дают ни на секунду: драки с другими заключенными передают эстафету ошеломительным перестрелкам с охраной в крошечной тьме (стерильный **Splinter Cell** и игрушечный **DOOM 3** даже и близко не стояли), которые в свою очередь сменяются прогулками на боевом роботе. Риддика ловят и отправляют на рудники, глубоко под землю, но он снова бежит, сворачивая тюремщикам шеи голыми руками. Его снова ловят и помещают в криогенную камеру — и он снова бежит. Прибавьте к

этому безупречный дизайн (не смотря на то, что уровни состоят из однотипных помещений, заблудиться или застрять здесь совершенно невозможно), атмосферность (тюрьма Butcher Bay — самое жуткое место, виденное нами в играх за последние годы), ну и, конечно, образ самого Риддика (а это самый убедительный супергерой современности).

Почему тогда только четвертое место? Потому что выше просто некуда: сместить с пьедестала **Half-Life 2** и **The Sims 2** никому не под силу, а **Far Cry**, в отличие от **The Chronicles of Riddick**, не страдает типичной болезнью консольного порта — неоправданной тормознутостью.

— И.В.



HALF-LIFE 2

Издатель
Vivendi
Разработчик
Valve Software
Издатель в России
Софт Клаб
Дата выхода
Ноябрь

Претендентов на титул «Сюжет года» в этом году было не то чтобы очень много. Развязка **Syberia 2** была очевидна еще с момента ее анонса, и даже блестяще написанные диалоги не могли спасти ситуацию. В **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, несмотря на многообещающее начало, все оказалось куда проще, чем мы думали. По-настоящему проработанным был сюжет в **DOOM 3**: сотни записок, десятки аудиозаписей, мало-помалу восстанавливающих картину произошедшего. Но, простите, какой толк от всей этой макулатуры, если фабула укладывается в четыре слова: «Демоны восстали из ада»?..

Half-Life 2 — совсем другое дело. Сюжет в ней построен по совсем иному принципу.

Здесь дается лишь общая канва, а подоплека событий, мотивация и цели персонажей не объясняются: додумывайте и достраивайте самостоятельно. «Строительным материалом» может послужить все что угодно: фотографии, плакаты, расклеенные на стенах, флэшбэки из предыдущих игр, «случайно» оброненные фразы. Написать такой сценарий очень сложно, ведь нужно добиться того, чтобы все детали мозаики соответствовали друг другу и нигде не возникало явных противоречий. Кому-то, возможно, этот подход придется не по нраву (далеко не каждому захочется ломать голову, анализируя каждое событие игры, куда проще, когда все просто и ясно), но стоит напомнить, что именно такие игры — изобилующие недосказанностями и вопросами без ответов — становятся культовыми: вспомните первый **Half-Life**, **Silent Hill** или тот же **Metal Gear Solid**.

И **Half-Life 2** уже стала одной из таких игр.

— И.В.

3 FAR CRY

Издатель

Ubisoft

Разработчик

CryTek

Издатель в России

Бука

Дата выхода

Март

В то время, когда титаны вроде DOOM 3 и Half-Life 2 еще только копили силы, наряжались в праздничные наряды и наносили сложный грим, молодая команда разработчиков под названием CryTek взяла, да и взорвала самую натуральную бомбу, выпустив в свет игру, которой, в общем-то, никто не ожидал. Игру, которая стала апофеозом самых передовых технологий нашего времени. По сути дела, Far Cry — это первая ласточка, которая указала нам путь в доселе неведомый мир невероятно реалистичной воды, потрясающих теней и неприлично реальных монстров. В Far Cry было хорошо буквально все. И огромные, доступные для изучения уровни, и потрясающей красоты острова, и достоверная физика, благодаря которой банальный 3D-экшен заиграл такими красками, о которых мы могли только мечтать. По сути, эта игра стала гимном революционной графике и первым проектом, который показал, какими должны быть 3D-экшены будущего.

И вот еще в чем дело: Far Cry вышел как раз в тот момент, когда 3D-экшены, сооруженные на древних движках, уже изрядно надоели, а ожидаемые монстры вроде DOOM 3 никак не хотели выйти на люди. Геймеры потихоньку сходили с ума от безысходности, когда вдруг на сцене появился дерзкий выскочка, который без труда затмил корифеев жанра. Согласи-

тесь, ведь и сегодня, на фоне того же DOOM 3, Far Cry смотрится более чем достойно.

Разумеется, кроме ошеломительных технологических выкрутасов, Far Cry предлагал и весьма увлекательный геймплей. Все эти лихие поездки на катерах, свирепые перестрелки на джипах и прочие игры в казачьи-разбойники смотрелись на удивление свежо, а благодаря филигранному исполнению и потрясающей графике — чертовски зрелищно.

Можно долго спорить на тему, почему на этом месте не стоит гордый джедай DOOM 3, но на самом деле ответ очевиден: Far Cry оказался в нужное время в нужном месте и, конечно же, сорвал банк. И это притом, что, по сути дела, геймплей Far Cry не предлагал ничего нового, а сюжет был состряпан на коленке минут за сорок. Тем не менее мы, затаив дыхание, пробирались сквозь джунгли, ввязывались в лихие перестрелки и отправляли на тот свет на удивление умных врагов. Мы восхищались ньютоновской физикой и широко разевали рот, созерцая очередной сногшибательный спецэффект. Дело в том, что молодая немецкая команда умудрилась за сравнительно короткий срок выпестовать игру, которая без зазрения совести может встать на одну полку с такими играми, как Half-Life 2 и DOOM 3. Нравится это кому-то или нет, но Far Cry стал такой же вехой в истории компьютерных игр, как некогда Wolfenstein 3D.

Именно Far Cry выступил в роли глашатая, который объявил наступление нового технологического витка в истории игр. Заслуженное третье место.

— С.Ч.



2 THE SIMS 2

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

Electronic Arts

Издатель в России

Софт Клуб

Дата выхода

Сентябрь

Большинство жителей города Патая, что находится в стране Таиланд, — настоящие дети солнца. Для полноценной социальной жизни им достаточно всего нескольких фраз: «тэсти фуд» («можно вкусно поесть»), «найс релакс» («можно славно отдохнуть») и «гуд бум-бум» («хорошо бы заняться сексом»).

Каждый, у кого есть более-менее современный персональный компьютер и копия игры The Sims 2, может на какое-то время превратиться в такое же точное дитя солнца. Это ли, блин, не счастье? Забыть на время, что работа — адская, босс — неврастеник, зарплата — маленькая, жена — дура, а сын — балбес? Или что институт — шарага, девушка — капризничает, а предки — достали? Или что школа — концлагерь, алгебра — тягомотина, а русичка — коза? С этой игрой можно забыть что угодно, а если играть по восемь и более часов в сутки — даже собственное имя. Да и на фиг оно, собственно, сдалось? В The Sims 2 каждый может придумать имя себе по душе. Хотите, чтобы вас звали Бэтмен? Или Вольдемар? Проще простого! Эта игра потакает нашим самым простым, самым низменным желаниям. Здесь каждый лепит идеального себя, играет в свою идеальную жизнь. Кто-то становится гением науки и техники, кто-то делает головокружительную карьеру и спит на мешках с доллариями, кто-то вешает на окно тюльчик в тон диванчику, кто-то заводит

пятерых любовниц, кто-то нянчится с целым выводком муси-пуси младенцев, кто-то насирует тренажеры и ваяет себе торс, как у Аполлона, а кто-то живет в вечном хавозе, отращивает живот и питается исключительно привозной пиццей.

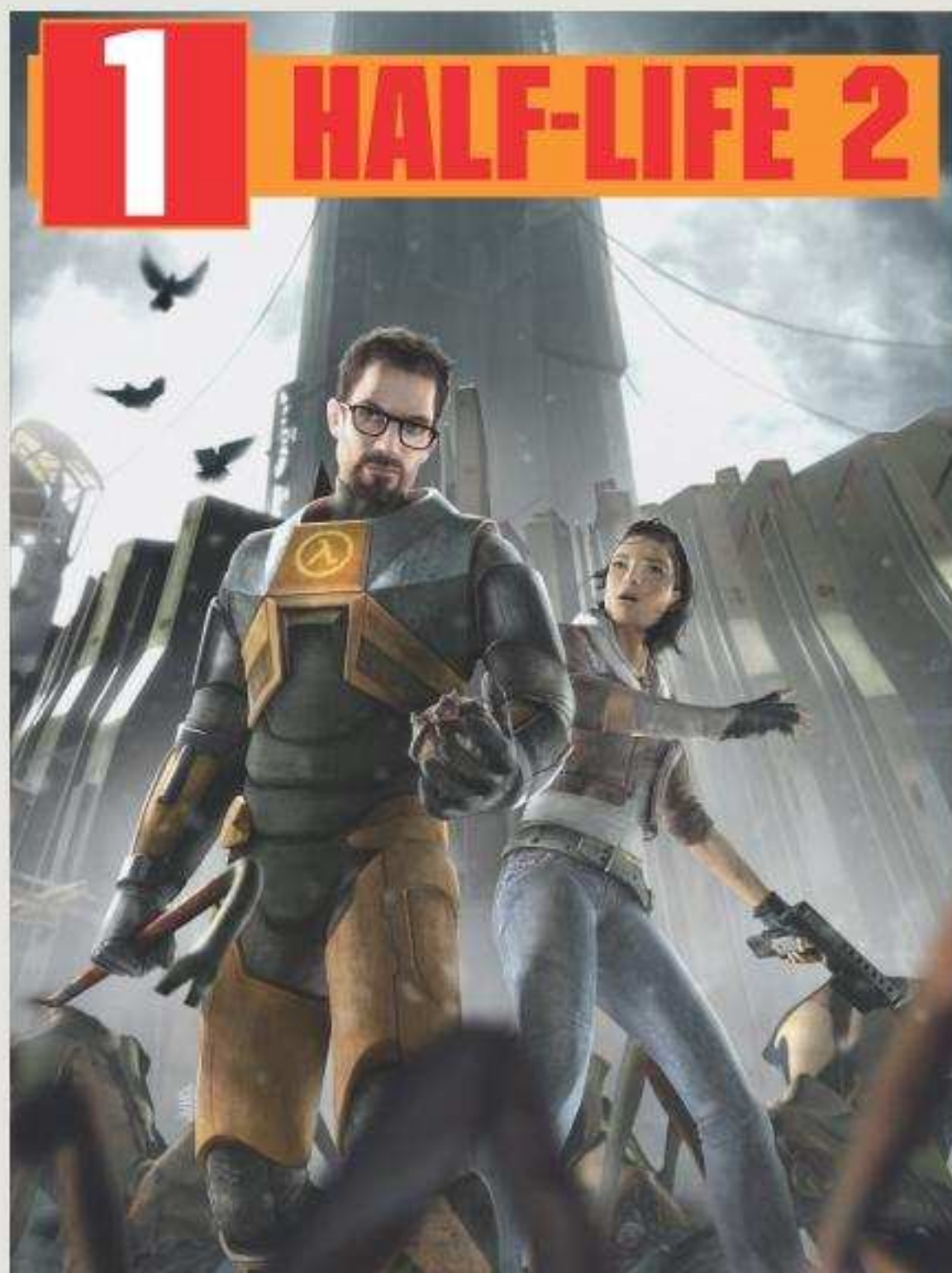
The Sims — это конструктор людей, «игра в себя» — возможно, самая гениальная идея в индустрии со времен изобретения самой первой компьютерной игры. Ко второй части она нисколько не поблекла, а только нарастила мускулы и приобрела невиданную доселе мощь. Теперь симы не только живут, но и умирают, они стареют и размножаются, умеют (хо-хо!) заниматься сексом, танцевать экзотические танцы и играть на музыкальных инструментах, умеют злиться и радоваться, любить и ревновать, нежно обниматься и устраивать жестокие кулачные бои...

Они умеют в точности копировать все наши повадки и следовать нашим привычкам. Они, эти чертовы полигональные человечки, у которых вместо мыслей сплошные скрипты, а вместо одежды текстуры высокого разрешения, до страшного похожи на нас, таких всех из себя настоящих, уникальных и неповторимых божьих созданий...

Если вы запустите The Sims 2 и на максимум увеличите изображение экрана, то, возможно, сможете уловить в ужимках и прыжках симов некоторую пугающую естественность. Да, друзья, это и есть страшная правда. Они — настоящие. Живые, как и мы. Правда, мы с вами находимся по эту сторону монитора, а они — по ту, но эта досадная техническая проблема, как говорится, просто вопрос времени...

— А.К.





1

HALF-LIFE 2

Издатель
Vivendi
Разработчик
Valve Software
Издатель в России
Софт Клуб
Дата выхода
Ноябрь

Честное слово, друзья, я себя чувствую даже немного поидиотски. Как будто меня только что попросили подробно и обстоятельно объяснить, почему дважды два это все-таки четыре, а не три и даже не число «Пи», а также доказать, отчего это река Волга впадает в Каспийское море, а не в озеро Мичиган или Северный Ледовитый океан. Это до смешного очевидно: слова «Half-Life 2» и «игра года» уже практически неотделимы друг от

друга, как близнецы-братья.

Почему за весь год, во всей индустрии, притом что в среднем по статистике в один месяц выходит от двадцати до сорока всевозможных игр, — лучшая все-таки эта? Очень просто: ни у кого, ни у одной компании просто нет такой чудовищной мощи, какая есть у Valve Software. Эти парни, похоже, совсем не кривили душой, когда утверждали, что на разработку Half-Life 2 были потрачены все деньги, заработанные на выпуске первой части. Half-Life 2 — это даже не блокбастер, это что-то намного больше, масштабнее. Это «Титаник», который вместо randevу с айсбергом взял и доплыл до конечного пункта назначения, чем вызвал у всех добропоря-

дных граждан священный трепет и культурный шок.

Это игра, в которой, как в самых дорогих швейцарских часах, нет ни одной лишней детали, в которой работает ВСЕ: физика, графика, сюжет, атмосфера и тому подобные составляющие. Ее создатели — так и вовсе удивительные люди. Они не торопятся с выдачей готового продукта, но в то же время и не разглагольствуют на публике о сложностях процесса разработки, а вместо этого работают, как проклятые папы карло. Эти люди знают, что они делают, и этим положительно отличаются от тысяч своих коллег по цеху. Именно благодаря этому своему шаманскому знанию они без проблем могут позволить откладывать дату выхода столько, сколько нужно для доведения продукта до ума, а в случае непредвиденных сложностей — легко посылать не в самые приятные места даже таких титанов-издателей, как Vivendi Universal.

Как закономерный итог: сверхлюди создали сверхигру. Конечно, мы тут все далеки от каких бы то ни было иллюзий и ни в коем случае не называем Half-Life 2 идеальной игрой. Игр идеальных, как известно, не бывает. А вот игры, наиболее близкие к абсолюту, — вполне себе реальность.

Секрет успеха Half-Life 2 — во многом. В том, что впервые в мировой практике кто-то умудрился сделать шутер с десятком абсолютно разных геймплеев — от откровенного хоррора в духе копеечных фильмов «про зомби» до высоколобого, чуть ли не тактического экшена. В том, что у этой игры есть атмосфера, в разные моменты — разная, но одинаково продуманная и качественная всегда. В том, что наконец-то кто-то сделал игру, в которую веришь.

И все же: почему среди других — именно она? Да потому,

что ближайших конкурентов, как ни прискорбно, даже не было. Были игры правильные — выверенные и до последнего миллиметра просчитанные — заведомые хиты. Были игры неправильные — сумбурные, непостоянные и абсолютно оторванные — они становились хитами случайными. А Half-Life... Да что, блин, Half-Life. «Правильный неправильный мальчик», вот кто он такой. С одной стороны, прилежно учится, не забывает чистить зубы и делать по утрам зарядку, а с другой — втихаря плюется на уроках жеваными бумажками из трубочки, дергает за косички девочек и, когда никто не видит, старательно выводит на заборе «Вася — дурак».

Выверенный и сумбурный, просчитанный и случайный. Сумасшедший гений, безумный ученый — первопроходец абсолютного нового измерения... Он хороший и плохой, умный и бестолковый, добрый и злой — он непостоянный, разный каждую минуту.

Но мы его любим всяким. Так что поприветствуем долги-ми и продолжительными овациями. Half-Life 2! Лучшая игра 2004 года.

Мы аплодируем стоя.

— А.К.



АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. HALF-LIFE 2
2. SID MEIER'S PIRATES!
3. THE SIMS 2
4. КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2
5. PAINKILLER

После того как я, пораздумав час-другой, все-таки сподобился написать свой личный хит-парад из пяти лучших игр 2004 года, честно сказать, на некоторое время пришел в серьезное замешательство и впал в раздумья. Шутка ли — три из пяти персонально лучших игр этого года носят циферку «2» в названии, еще одна — стопроцентный римейк старой как мир классики, а последняя — самый что ни на есть «олдскул». Что это? Кризис индустрии? Или, может, я так безнадежно постарел, что уже пора собирать манатки и тихо дуть на пенсию — к огороду, вставной челюсти и газете «Советский спорт»? Однако, немного поразмыслив, я пришел к совершенно неожиданному выводу. И выводу, друзья, не самому радостному.

Мы с вами дожили именно до того момента, когда в жанре компьютерных игр оказалось все открыто и изобретено. Сейчас мы чувствуем нечто схожее с тем, что наверняка чувствовали всевозможные путешественники, пионеры и первооткрыватели в начале XX века, когда на Земле не осталось «белых пятен». Куда бежать, к чему стремиться? Для каких-то радикальных революций — еще не доросли технологии, а со сверхсветовой скоростью увеличивать полигоны может, по большому



счету, каждый дурак. Поэтому индустрии не остается ничего другого, как пойти по пути своего старшего (хотя, по последним данным, уже младшего) брата Голливуда и переключиться на производство игр-блокбастеров. Ну, а нам — эти блокбастеры потреблять и (что даже удивительно) этому радоваться.

Вот и потребляем: **Half-Life 2** и **The Sims 2** — блокбастеры голубых кровей: астрономические бюджеты, колоссальные дизайнерские подвиги и абсолютная самобытность этих проектов привели их туда, где они, собственно, и находятся. В них нет ни грамма лишнего жира — это абсолютно законченные и правильные игры, как спорстменотличник.

С **Sid Meier's Pirates!** и второй частью «Космических рейнджеров», конечно, сложнее. Это уже сугубо личное. В детстве я, к сожалению, не смог стать ни космонавтом, ни пиратом, а в этих играх — сколько угодно. Они тешат в душе те жалкие остатки романтизма, чем и дорожи. Пара бессонных ночей и какая-то тысяча щелчков мышью — и вот я уже гроза вся Карибского бассейна, а то и круче — всей видимой части галактики. Лиловые океанские волны или звездные просторы вселенной — и то, и другое одинаково крепко хватает за жабры и не отпускает до самого хэппи-энда. За этими двумя играми можно легко сидеть *месяцами*, без перерыва. И то, что подобные проекты все еще появляются на божий свет, — натуральный дар Небес. Готов хоть перекреститься.

Наконец, **Painkiller** — просто экшен-без-головной-боли. Игра, за которой не нужно думать ни одной секунды. Пришел, увидел, замочил — и весь рецепт счастья. Лучшее средство для прочищения чакр — рекомендуется каждому, кто работает больше, чем по восемь часов в сутки.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. COUNTER-STRIKE: SOURCE
2. THE SUFFERING
3. HALF-LIFE 2
4. THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
5. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Надо сказать, что прошедший год запомнился мне каким-то небывалым количеством вышедших игр AAA-класса. Мы играли в долгожданные DOOM 3 и Half-Life 2, восхищались акробатикой нового «Принца» и шикарными машинами NFS: Underground 2. Если вспомнить, сколько вышло по-настоящему интересных и оригинальных игр, становится дурно. Однако из всего этого многообразия лично мне особенно запомнились те пять, что перечислены выше.

Знаете, скажу по секрету, были времена, когда большую часть своей жизни я проводил в компании с **Counter-Strike**. Слово очумелый, я гонял в «контру» по сети и интернету. Изучал тактики боя и, словно умалишенный, дни и ночи напролет вычислял траекторию полета третьей пули в очереди из АК-47. Потом мое увлечение CS несколько поугасло. 2004-й стал тем годом, который возродил былые чувства. Возвращение «контры» в виде роскошного **Counter-Strike: Source** заставило меня снова, как в старые добрые времена, сутками просиживать в интернете, сражаясь то с террористами, то с контртеррористами.

Говоря о **The Suffering**, нельзя не упомянуть о том, что это, пожалуй, была первая за долгое время игра, которая меня по-настоящему напугала. Черт! Для меня до сих пор загадка, как при такой дешевой графике **The Suffering** умудряется пугать до дрожи в коленках. Возможно, благодаря жутким звукам или

монстрам, которые не приснятся в самом страшном сне... Кроме того, **The Suffering** может похвастаться реально увлекательным геймплеем. Сев однажды под вечер поиграть в эту игру, я очнулся где-то под утро с красными глазами, весь покрытый мурашками и долго не мог вымолвить ни слова. От ужаса.

Сугубо мое мнение: **Half-Life 2** — чертовски странная игра. С одной стороны, не могу не восхищаться отменной графикой и первостатейным дизайном уровней, с другой — плююсь от тупого AI, странного сюжета и этих нудных поездок на багги и моторной лодке. Так до сих пор для себя и не решил, то ли восхищаться **Half-Life 2**, то ли ненавидеть. Но, как бы то ни было, очевидно, что игра — это веха в истории игрового строения, поэтому в моем хит-параде **Half-Life 2** занимает почетное третье место.

Интересный факт: в этом году вышли по крайней мере три действительно интересных стратегии. Но вот ведь какое дело: ни одна из них не запала мне в душу, как **The Battle for Middle-earth**. Конечно, стратегии в этой игре практически нет. Но, пони-



маете ли, я с детства неровно дышу ко всем этим фродо, леголасам, гэндальфам, арагорнам и так далее. Поэтому, играя в **Battle for Middle-earth**, я получаю скорее эстетического удовольствия. К тому же, я думаю, с этим никто спорить не будет, в **Battle for Middle-earth** все чертовски красиво!

Ну, и на последнем месте скромненько так стоит **Prince of Persia: Warrior Within**. Открою тайну: **Sands of Time** я в свое время пролетел просто-таки на одном дыхании и остался под большим впечатлением. Поэтому **Warrior Within** я ждал с нетерпением, и, откровенно говоря, не остался разочарованным. Нового «Принца» я прошел с такой же удалью, как и **Sands of Time**.

ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. HALF-LIFE 2
2. THE CHRONICLES OF RIDDICK
3. FAR CRY
4. ROME: TOTAL WAR
5. —

Half-Life 2 заняла бы первую строчку моего хит-парада при любом раскладе: в первую часть я играл на протяжении двух лет, больше, чем в какую бы то ни было другую игру. Определиться со второй строчкой оказалось намного сложнее: выбрать что-то одно — The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay или Far Cry — оказалось куда сложнее. В конце концов выбор все-таки пал на первого кандидата: Far Cry — игра, может быть, красивая и долгоиграющая (проходить ее можно снова и снова), однако у Escape from Butcher Bay куда больше достоинств: интересный игровой процесс, атмосферность, кинематографичность плюс образ самого Риддика. Ну, а Rome: Total War — единственная стратегия, заставившая меня засиживаться перед монитором до четырех часов ночи и срывать все сроки сдачи материалов. (Запретить, немедленно запретить эту игру! — Прим. глав. ред.)

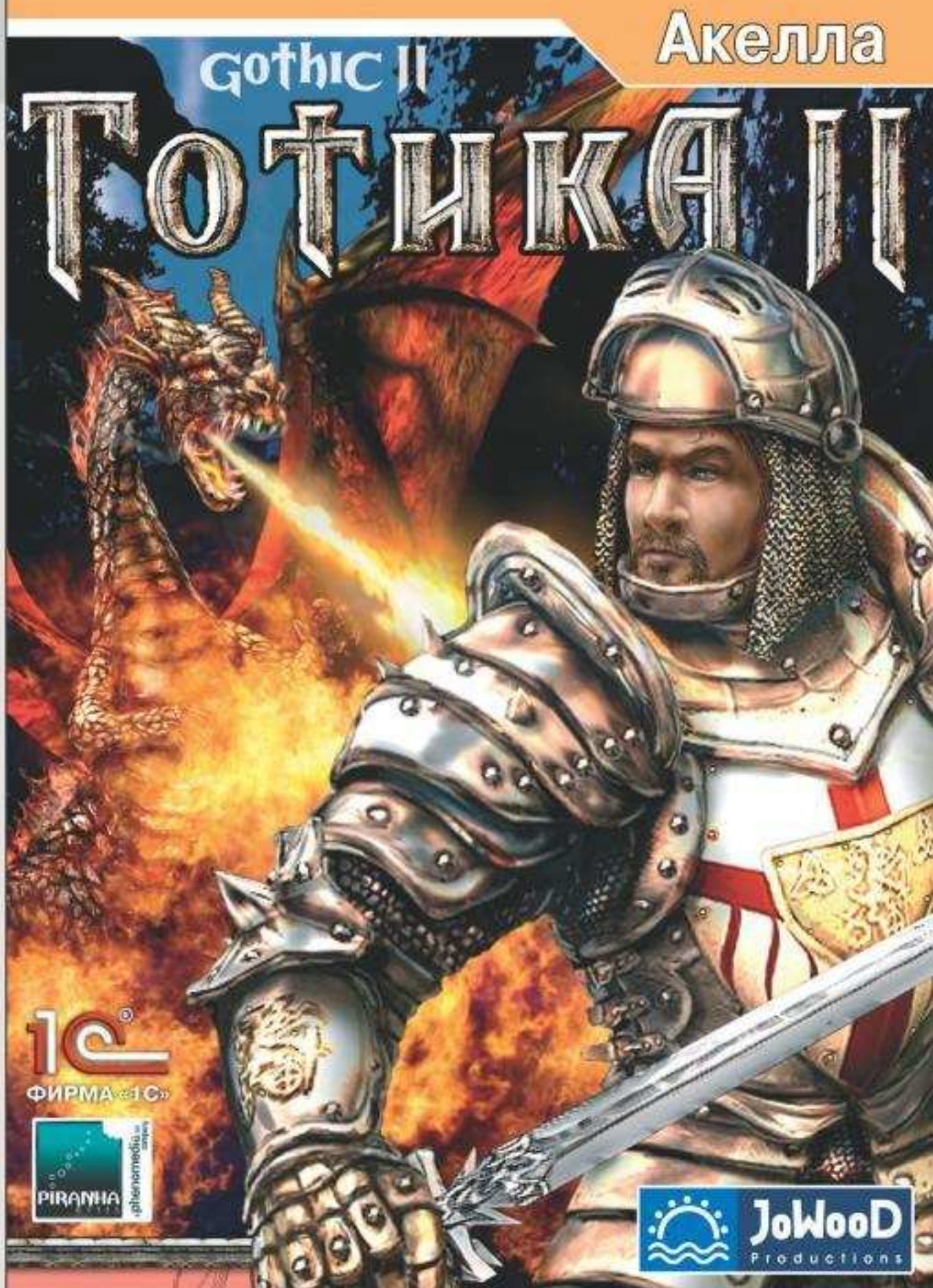
Пятая позиция так и осталась вакантной. Хороший в целом Painkiller не понравился тем, что игрок каждые полминуты запирают в какой-нибудь локации и заставляют до седьмого пота отбивать все новые и новые атаки монстров. Syberia 2, как и следовало ожидать, оказалась игрой безо всякой инт-

риги, с предсказуемой еще до начала игры концовкой. Новый «Принц» же растерял всю свою сказочную атмосферу, превратившись в конъюнктурное до мозга костей развлечение с грудастыми тетками и голыми задницами.

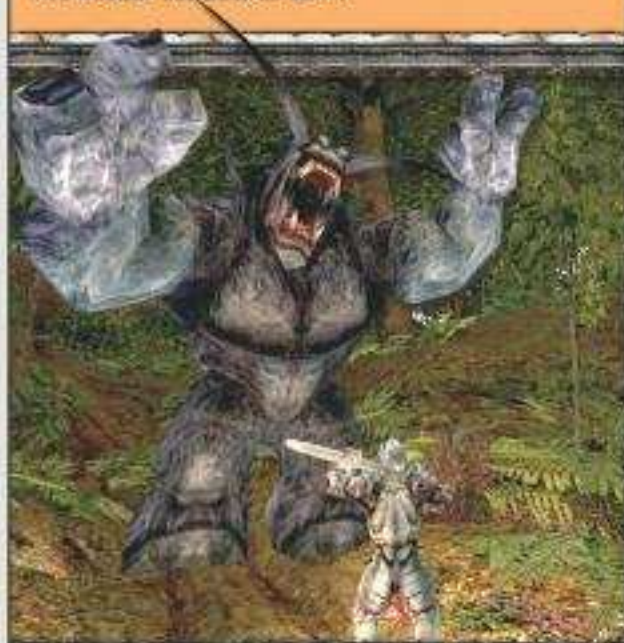
Сжатые сроки разработки сказались и на Need for Speed Underground 2: дрейф в сторону Midnight Club 2 и не самый удачный саундтрек (за исключением титульной Riders on the Storm Снупа Догга) привели к тому, что игра потеряла какую-то неуловимую сумасшедшинку и перешла из разряда гонок феноменальных в разряд гонок обыденных. Другой горячо ожидаемый проект, Silent Hill 4: The Room, на поверку оказался форменным «выкидышем». Thief: Deadly Shadows произвел положительное впечатление, однако и он страдал целым букетом мелких недостатков.

Кроме перечисленных в хит-параде, по-настоящему порадовали лишь три игры: Tom Clancy's Splinter Cell — Pandora Tomorrow (ну и что, что more the same — все равно игра весьма и весьма затягивающая), Warhammer 40000: Dawn of War (такие забавные орки последний раз были разве что в Warcraft II: Tides of Darkness!) и... Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.

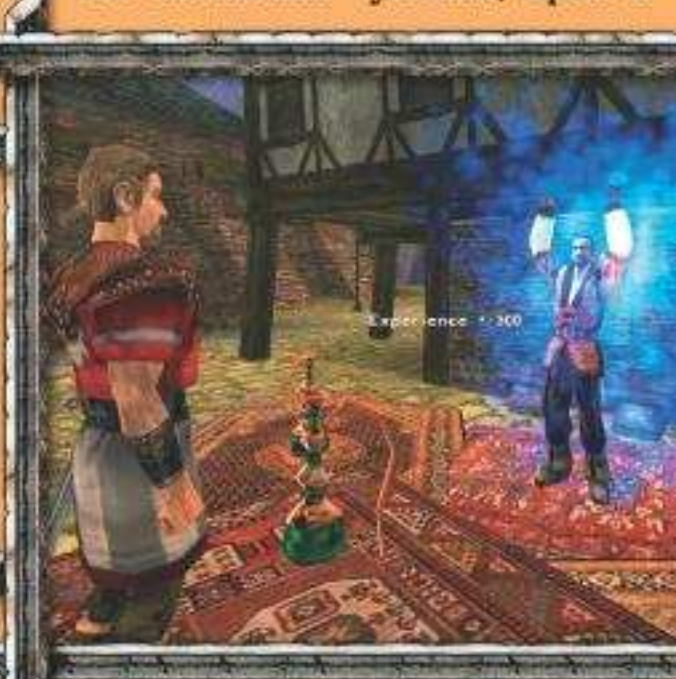
Да-да, та самая Magna Cum Laude, которую многие (и в их числе наша «Катя» — Олег Александрович Ставицкий) обвиняют в чрезмерной пошлости и отходе от светлых идеалов первых семи частей. Обвинители, правда, забывают о двух немаловажных вещах: а) предыдущие серии Larry были не менее пошлыми и б) пошлые шуточки тоже могут быть смешными (вы ведь наверняка смеялись на просмотре «Не грози южному центру...»). И вообще, можно ли сделать игру про это, избежав пошлостей?



другие кровожадные твари выбрались на свободу. В королевстве развернулась настоящая гражданская война. Занятые битвами с себе подобными, люди не подозревают о самом страшном - Зло снова пробудилось и выжидает подходящего момента, чтобы напасть...



Сразившись со Спящим и одолев его, доблестный герой не сумел выбраться из святилища злобного божества и был погребен под сводами пещеры. Однако могущественный некромант Ксаргас оживил отважного рыцаря, ибо миру грозят новые бедствия. Магический барьер пал, бывшие его пленники - узники, орки и



- Детализированный игровой мир, выросший со времен первой части в несколько раз
- Великолепная графика с видом от третьего лица
- Захватывающая история, развивающая сюжет оригинальной игры и при этом самобытная
- Самобытный ролевой механизм и проработанная боевая система

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2003 "JoWood", © 2003 "Piranha"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



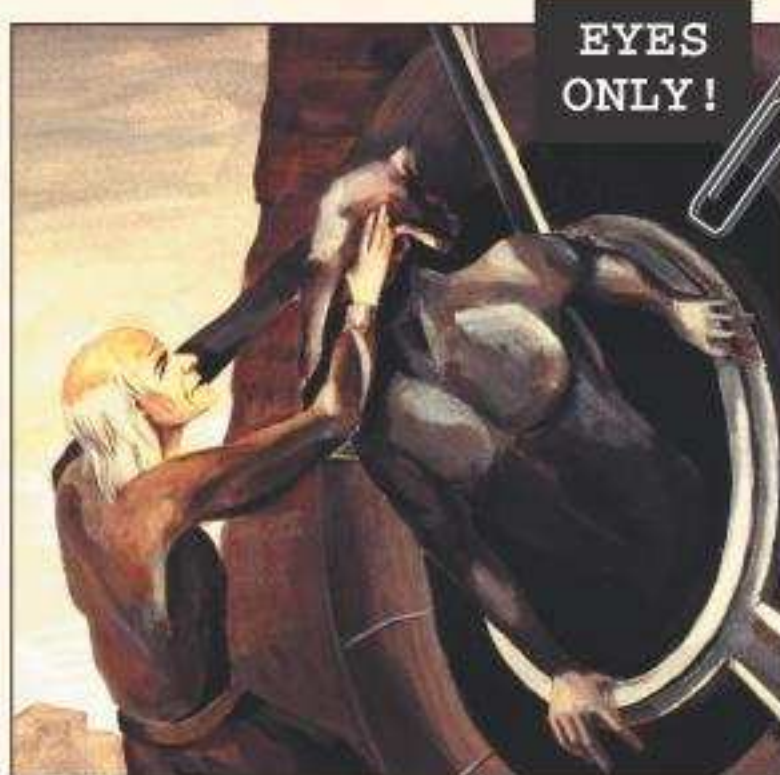


SECURITY FILE # 11/04(86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

РЕКОНСТРУКЦИЯ

«ИГРОМАНИЯ» ТЕСТИРУЕТ САМЫЙ РАДИКАЛЬНЫЙ
ПРОЕКТ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА — «МОР. УТОПИЯ».



Вот уже который год подряд автор этих строк трубит всем и каждому, что компьютерные игры — точно такой же вид современного искусства, как, скажем, кино или вот театр. У нас есть свой мейнстрим, свой арт-хаус, свой трэш, наконец. А также свои гуру, свои поп-идолы и свои подпольщики. Россия, с ее сумасшедшим темпом развития, бросила все силы отечественного игропрома на мейнстрим. Оно и понятно — всем в этом мире отчаянно хочется кушать. Но за коммерчески успешными «В тылу врага» и «Операцией Silent Storm» мы совсем забыли, что у нас есть очень мощная культурная прослойка, которая сейчас потихоньку начинает поднимать голову. Да и наследие у нас более чем внушительное. Отечественное, извините, современное искусство продается и даже где-то читается на Западе. Андрея Тарковского многие, в том числе и голливудские режиссеры, прилюдно причисляют к лику святых. В конце концов, даже Никита Михалков до своего трагического увлечения империализмом снимал гениальные, без преувеличения, фильмы.

«А что компьютерные игры? Неужели от-

ечественные деятели современного искусства не осознали до сих пор широту открывающихся перспектив? Неужто не хотят внять современным технологиям?» — спросил меня как-то в приватной беседе товарищ Главред. Как выяснилось, еще как осознали и вняли. Ice-Pick Lodge, которые с трудом отбивались от града вопросов, обрушенного на них журналистами во время прошлогодней КРИ, заканчивают свой дебютный проект «Мор. Утопия». Поминая, как нам грозили катарсисом и экзистенциальным ужасом в гостинице «Космос», мы отрядили вашего покорного меня в офис Ice-Pick для выяснения подробностей. Последние не заставили себя ждать — вместо запланированных двух часов встреча заняла все четыре, а до игры я добрался, с трудом оторвавшись от дивана, на котором мы беседовали с главидеологом студии Николаем Дыбовским.

СПУСК

Чуть забегаю вперед — Ice-Pick утверждают, что делают игру неуютную, неудобную и где-то даже враждебную игроку. И вот, пред-

ставьте — конечная станция метро. Я, выдыхая, вываливаюсь из вагона — человеческий поток выносит в натуральные московские выселки. Какой-то совершенно неуместный ноябрьский снег бьет в лицо. Под ногами слякоть. А я отчаянно пристаю к угрюмым прохожим и спрашиваю, где тут ЗАГС (!). Кто-то принимает меня за местного сумасшедшего (даром, что с фотоаппаратом и диктофоном наперевес), кто-то просто улыбается и идет дальше. И только неопределенного возраста



Эй, ты! Да, ты с фотоаппаратом — чего уставился-то?



старушка указывает на здание, которое я сначала принял было за поликлинику, — «тебе, милоч, туда».

Умники из Ice-Pick оккупировали обитаемый подвал — среди каких-то социальных служб и советских деревянных дверей делается чуть ли не самая радикальная игра отечественного игропрома. Такой вот андеграунд. Впрочем, все постсоветские аллюзии пропадают, стоит мне переступить порог студии. Тут царит совсем другая атмосфера. Перед широким аквариумом в творческом беспорядке расставлены многочисленные чашки и всевозможные заварники. Николай дает мне на выбор сортов, наверное, семь чая. Я замечаю калекану рядом с антикварной печатной машинкой, но Дыбовский морщится: «Принесли мне тут этот мате. Но я что-то не проникся. Когда ты к напитку относишься с большим уважением, чем к себе, это как-то...»

Рассказывать про игру «Мор. Утопия», беспристрастно перечисляя немногочисленные факты, — занятие глубоко неблагодарное. Эта игра неразрывно связана со своими создателями, с идеями, в нее заложенными, с мировоззрением все того же Дыбовского. Чтобы вы правильно понимали, о чем я, — представьте себе, что вам рассказывают о

Понять, чем будет «Мор. Утопия», трудно даже после личного ознакомления с игрой. Обратите внимание: скриншоты, на которых у героя в ушах оружие, если и встречаются, то только как исключение, подтверждающее правило.



«Вангерах 2», ни разу не упомянув Кранка и его генетическую ненависть к томатам. То же самое и с «Мором». Это сугубо авторский проект, штучная работа. Таких у нас пока не было (и не факт, что будут). Так что для того, чтобы понять, что являет собой проект Ice-Pick Lodge, необходимо понять, чем живет и дышит его главный идеолог.

УЖАС...

С Дыбовским категорически невозможно говорить о чем-то конкретном. Разговор постоянно уползает в какие-то частности, мы начинаем вспоминать то рекламные кампании Дэвида Линча для PlayStation 2, то аудиоинсталляции Aphex Twin, которые я лицезрел в Tate Modern, что в городе Лондоне. В общем, вычленив из нашего диалога конструктив — задача неблагодарная. Когда я обнаружил, что на диктофоне красуется информация общей продолжительностью около двух с лишним часов, мне стало дурно. Результаты расшифровки нашей беседы — ниже по курсу.

Я вспоминаю про театральные корни «Мора», о которых Ice-Pick вещали на КРИ, и решаю зайти с этой стороны:

«Игромания» [И]: Николай, насколько я знаю, «Мор» вышел чуть ли не с театральных подмостков. Причем это был театр без зрителей, так?

Николай Дыбовский [НД]: Да, но мы лучше не будем об этом говорить. Это была совсем другая жизнь, другие люди, другие взаимоотношения. Игра рождалась из исключительно мощной энергии страсти, одержимости ее участников. Последствия были фатальны. Двое из тех, с кем я начинал, умерли, не перешагнув через тридцатилетний рубеж. Это был совсем другой уровень игрового конфликта.

[И]: Ну хорошо, но вот есть «Мор. Утопия», компьютерная игра, которую издает известный российский издатель «Бука». Я так понимаю, вам «Мор» видится не коммерческим проектом? Если цели «срубить денег» нет, то что тогда движет вами?

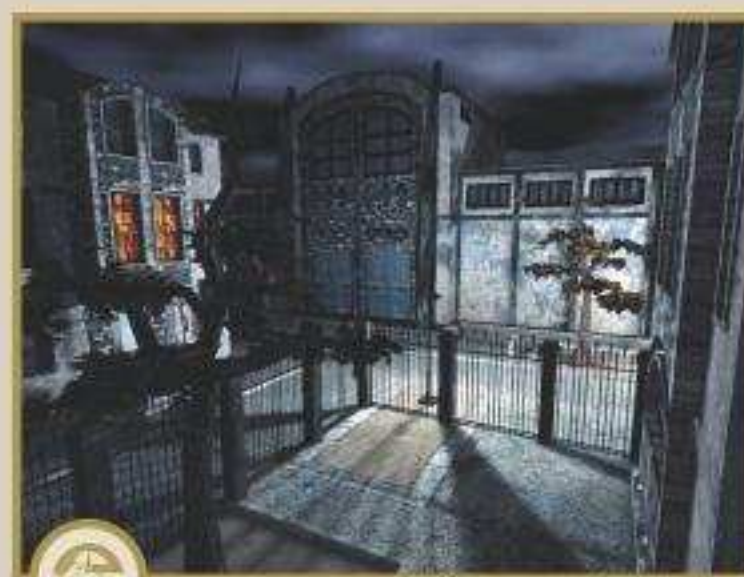
[НД]: Наша задача — открыть и развить художественные возможности игры, то есть приемы и выразительные средства, с помощью которых игрок, пройдя игру, победив или проиграв в ней по-настоящему, сможет выйти на новую ступень совершенства. Эти возможности огромны. Игра — и компьютерная игра в частности — скрывает в себе великое множество выразительных средств, но они еще не развиты и не найдены — как драгоценности в горной породе. Мы хотим вывести новый вид игры. Игра — это инструмент, который позволит человеку увидеть самого себя. Вы понимаете меня?

[И]: Я-то понимаю... но давайте начистоту. У вас там все равно компьютерная игра, в ней ходят монстры, вы в них стреляете из оружия. А вы мне тут про экзистенциальный ужас человека перед самим собой. У вас там монстры в противогазах!

[НД]: Мы вынуждены вступать в диалог с существующей традицией. Мы не хотим ломать ее. Мы хотим с ней дружить, недаром же она существует. Но мы преодолеваем ее изнутри. Глубокая игра мимикрирует под симулятор. Противники в противогазах есть — вообще все традиционные инструменты КИ нали-



Лысина этого пузатого господина начисто лишена углов — полигонов на нее явно не жалели.



Ice-Pick Lodge знают толк в нагнетании Мрачной и Безысходной Атмосферы Ужаса.

цо, более того, в «Море» множество штампов. Но убивать этих кукольных противников совершенно бесполезно! Игроки привыкли бороться понарошку. Но ведь в основе любой игры всегда лежит конфликт. Чего стоит игра, если этот конфликт — фальшивка... Вы дойдете до финального босса, убьете его, вам покажут ролик: мир спасен, зло уничтожено. У вас будет ощущение того, что вы действительно сразились со злом? Это было правдоподобно?

[И]: Минутку, что значит бесполезно убивать врагов? Я своими глазами в офисе «Буки» видел — идет враг, мы стреляем в него из ружья, он падает...

[НД]: Падает, и что дальше? Кстати, и герой-то у нас в игре очень хилый. Выстоять в прямом бою очень сложно. А потом наблюдательный человек быстро поймет, что валить врагов бессмысленно — это ничего вам не даст! Зло все равно окружает вас, оно повсюду. У нас есть болезнь, Песочная Язва — она оказалась удачной метафорой Зла. Его не видно, но оно повсюду. Очень неуютное ощущение...

[И]: Ну хорошо. Но я силюсь понять, чего вы пытаетесь добиться? Вернее, даже так — для чего вы это делаете? Вы хотите оказать какое-то влияние на людей? Или просто вогнать их в состояние ступора и морального террора?

[НД]: Конечно, нет! Искусство — если это настоящее искусство — никогда не вводит людей в такое состояние. Это же преступно. Ступор и моральный террор не имеют ничего общего с миссией искусства, о которой я говорил. Катарсис и ступор — полярно разные состояния. Не нужно путать вызов со ступором. Вызов неприятен. Когда Малевич рисовал свой «Черный квадрат», он не прогнозировал, какое влияние окажет его работа на широкие народные массы. Он творил искусство. А искусство, если оно настоящее, — это очень болезненная и неуютная штука.

РАЗЛОЖЕНИЕ

К этому моменту в студию потихоньку начинают подтягиваться люди. Кто-то заваривает себе чай, кто-то просит назвать великого деятеля искусства, который смог зарабатывать деньги, не поступившись при этом своим гением. При этом человек делает оговорку: «Ну, кроме меня, конечно». Тем временем я отчаянно пытаюсь вытянуть из Дыбовского конкретику. Понять, на чем строится геймплей «Мора». Но это не так-то просто. Мы говорим о Куросаве, о гениальном, но провалившемся The Last Express Мехнера. Словом, о чем угодно, кроме, собственно, предмета моего визита.

Чтобы вам было уютнее, успокоим: «Мор. Утопия» — это все-таки компьютерная игра. С врагами, инвентарем, сюжетом и очень плотной, почти осязаемой атмосферой. Николай, впрочем, добавляет: «Если игрок будет рассматривать происходящее как компьютерную игру — он рискует или многое пропустить, или не понять ничего вовсе. Его задача — раскусить эту головоломку, понять, где заканчи-

вается игра. Потому что за ней скрывается нечто гораздо более ценное, чем финальный ролик и титры».

Завязка приблизительно следующая: существует некий город. Мы не знаем про него ровным счетом ничего — ни географического месторасположения, ни политической обстановки. Более того, непонятно даже, в каком временном промежутке имеют место описываемые события. Город словно выдернут из времени и пространства. Он — искусственно созданная среда, практически сцена, на которой будет разыгрываться представление. Так вот, этот самый город накрывает эпидемия. Неизвестная чума. Откуда она взялась, за что, почему — никто не знает. Но люди на улицах начинают умирать с пугающей регулярностью. Больные буквально ползают по улицам, дергая за подол избывавших заражения людей. В какой-то момент в город попадают три персонажа. Бакалавр, Гарус-





У неизвестной гражданки такое выражение лица, как будто она вот-вот расплчется. Моделлерам и аниматорам стоит добавить лишний плюрик в резюме.



Огнемёт в играх, как правило, либо делают классно, либо не делают вообще. Авторы «Mor. Утопии» относятся к третьей категории: визуализация огня пока что прихрамывает.

пик и Самозванка. Мы вольны выбирать между ними и проходить игру в произвольном порядке (сюжетная линия, события и квесты — все это кардинальным образом отличается в зависимости от выбранного альтер-эго). Николай, впрочем, добавляет: «Мы, тем не менее, планируем рекомендовать последовательное прохождение — сначала за одного, потом за другого, затем — за третьего. Игрок, конечно, волен выбирать сам, но, следуя нашей последовательности, ему будет проще ориентироваться в сюжете. И, разумеется, пройти игру стоит всеми тремя персонажами — иначе вы всего не поймете».

Концовок у каждого персонажа несколько. Как они формируются — это отдельная песня. Все дело в том, что время в игре течет само по себе. Оно не ждет вас. Игроку предстоит прожить в зараженном городе ровно 12 дней. Каждый игровой день равнозначен нашим двум часам. То есть, что бы вы ни делали, ровно через 24 часа игра закончится. Фактически, вы вообще можете запереться в каком-нибудь чулане, оставить компьютер на сутки, а затем прийти и даже посмотреть финальный ролик. Схожим образом со временем обращался тот самый The Last Express.

Если же вы все-таки решитесь следовать сюжетной линии, то здесь, опять же, возможна бездна вариантов. Как вы с кем пообщались. Кому помогли, а кому нет. Какие задания успели выполнить, а какие — пропустили. Верного решения нет и быть не может. Есть последовательность ваших действий, которая приводит к определенному результату. Какие-то сюжетные пласты просто пройдут мимо вас, а какие-то, наоборот, откроются — все это зависит от игрока. То есть, помимо необ-

ходимости пройти игру всеми тремя персонажами, есть также четкая потребность переигрывать за каждого из них по несколько раз. Только таким образом головоломка сложится.

ВНУТРИ

Ну и, наконец, на сладкое, я расскажу вам, как все это выглядит и играется. Николай всячески отрешивается от жанров и сравнений. Более того, он резко против подобных сравнений. Но мы все-таки скажем вам. «Mor. Утопия» выглядит как помесь **Silent Hill** и... **Morrowind**. От первого ему досталась болезненная, неуютная, почти физически неприятная атмосфера, а также сюрреалистический дизайн некоторых персонажей. От второго — свобода выбора и некоторое визуальное сходство. Разумеется, о «морровиндовских» масштабах речь не идет — игра строго ограничена изолированным пространством одного города. Тем не менее даже в рамках одного поселения здесь есть куда сходить. Ice-Pick Lodge соорудили вполне достоверный, хотя и нарочито искусственный, но социум. Здесь есть забойщики, устраивающие кулачные бои, есть растущий над городом многогранник, есть шахты, есть церковь, в которой вам демонстрируют метафорические представления, есть масса домов, в которые можно зайти.

Выглядит и играется все это приблизительно так. Вы появляетесь в городе с определенным начальным квестом. Скажем, от Бакалавра все ждут изобретения исцеляющего зелья, в то время как Потрошитель просто приехал за наследством. Но вас быстро затягивает в круговорот местных взаимоотношений. «Mor» действительно играется как Morrowind. То есть в наличии увесистый инвентарь, ветвистое дерево диалогов, ваш «рейтинг» у различных прослоек населения. Даже смена дня и ночи имеет место быть.

Драться действительно очень сложно. Единственный, кто в состоянии выстоять в неравном бою, — это Потрошитель. Всем остальным рекомендуется не ввязываться. Несмотря на схожую игровую механику, с точки зрения атмосферы «Mor» и находится от «Морровинда» на противоположном полюсе. Болезнь и ржавчина — вот чем пропитан проект Ice-Pick Lodge.

Зло, то есть Чума, кстати, может постичь и вас. Она гуляет по улице в виде невидимых сгустков. Засечь их можно только с помощью специального визира, который впоследствии надлежит совершенствовать. Уникальный, как говорят на Западе, setting — это главное, за что вы полюбите «Mor». По улицам, натурально, ползают замотанные в бинты прокаженные, протягивая к вам руки. В какой-то момент город наводняют одетые в противогазы суровые люди с огнеметами. Это — посланники правительства, которое приняло решение выжечь население. Ночью из-за каждого угла высовываются клошары с заточками. В общем, полное моральное разложение. Визуально «Mor»

не потрясает воображение, но сработан удивительно ладно, особенно для дебютного проекта экспериментальной студии. Аккуратные модели, очень грамотные дизайн и интерфейс, совершенно роскошная музыка. В общем, маргинальной низкобюджетчиной здесь не пахнет.

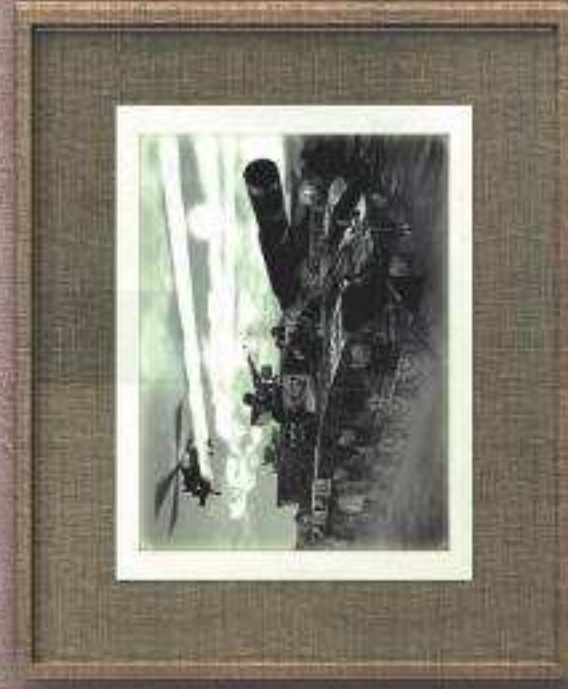
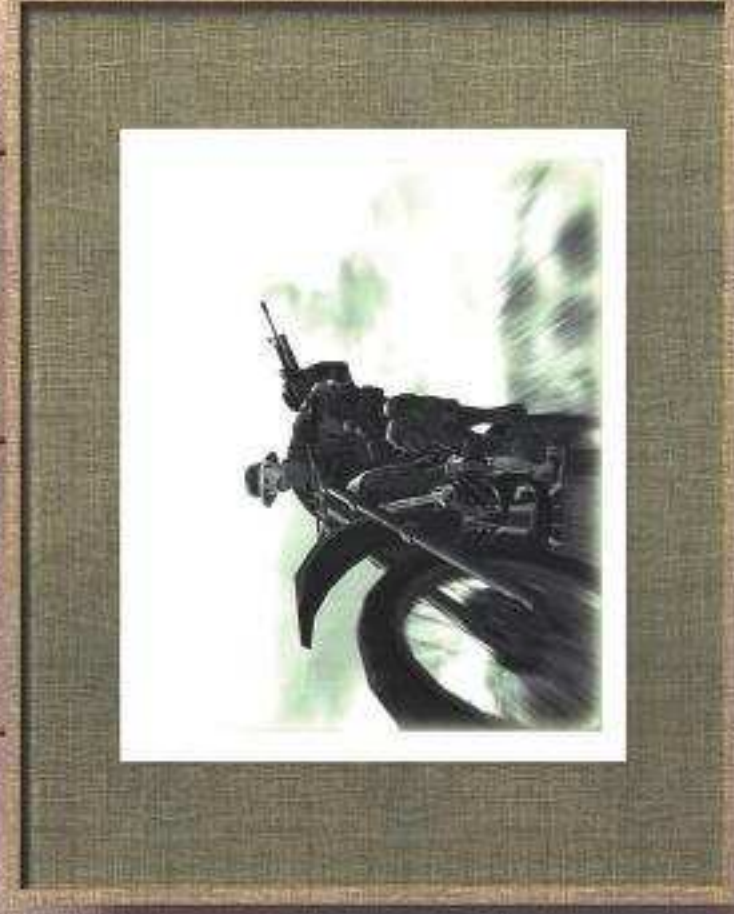
■■■■

Точно так же, как мы не могли закончить наш разговор, сидя на уютном диване в офисе Ice-Pick Lodge, трудно понять, где поставить точку в описании «Mor. Утопия». Проект, безусловно, уникальный. В России да и вообще в мире такого сейчас не делают. Выросшая из экспериментального театра помесь метафорического хоррора, построенная на механике action/RPG и созданная неизвестной командой интеллектуалов. Казалось бы, как такое вообще возможно в наш век развитого капитализма и бешеного роста рынка? Тем не менее «Mor» практически готов к выпуску — Дыбовский уже вовсю размышляет о следующем проекте: «Интересно, как игра будет принята. Уже очевидно, что какие-то вещи работают совсем не так, как я ожидал. Фактически ведь «Mor» — это эксперимент, пробный камень. Я теперь считаю, что нужно делать светлые игры. Позитивные, что ли. Страх ведь эмоция примитивная. Человека просто напугать — гораздо труднее заставить его смеяться над собой или задуматься».

Как бы просто ни было заставить среднестатистического геймера напугать от страха в штаны, отечественный игропром до сих пор этого сделать не смог. «Mor», похоже, первая российская игра, которая вообще в состоянии напугать игрока. Сие особенно забавно, учитывая, что цели у Ice-Pick Lodge гораздо более сложные и серьезные. Как и сам их проект. И чем бы в итоге ни оказался «Mor» — новым словом в компьютерных играх или предметом непонимающих насмешек, — перед его создателями нужно снять шляпу. Уважаем.

P.S. Когда я осторожно спросил Николая, как набиралась команда, он очень долго рассказывал, как по одному собирались талантливые люди, какое это счастье, что подобались такие понимающие и разделяющие его взгляды личности, а потом помолчал и добавил: «Хотя, по правде, я не думаю, что кто-нибудь в студии отдаст себе отчет в том, чем в действительности является «Mor». Это знаю только я». Вот и спускайся после этого в подвалы ЗАГСа. ■





Не важно, как ты пишешь «парашют».
Важно, умеешь ли ты с ним прыгать.

ИГРЫШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru
ураганные боёвки

Новый проект
Novalogic:
«Возмездие»

NOVALOGIC
www.novalogic.ru



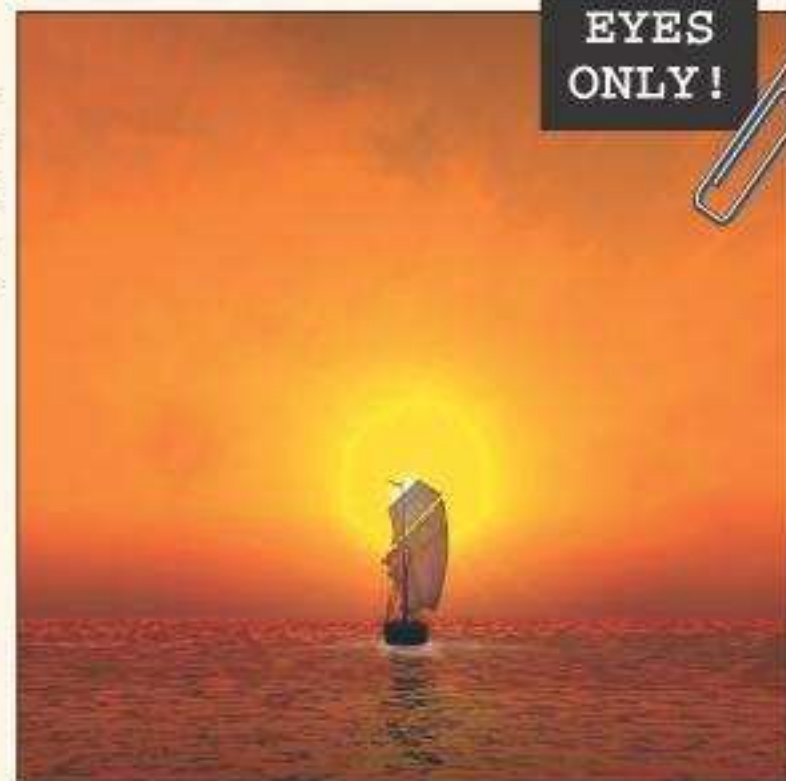


SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ГЕРОИ НЕНАШЕГО ВРЕМЕНИ

«ИГРОМАНИЯ» НАБЛЮДАЕТ
ЗА ГИБЕЛЬЮ «КОРСАРОВ 2»
И РОЖДЕНИЕМ...
«КОРСАРОВ 3»!



EYES
ONLY!

«Помилуйте, эти Pirates! появятся еще черт знает когда, а «Корсары 2» — уже этой весной», — писали мы в прошлом апреле. Теперь это заявление воспринимается с иронией: Sid Meier's Pirates! давно лежат на прилавках, а «Корсары 2»... не выйдут вообще. Обращая по ходу разработки все новыми и новыми деталями, проект из «хардкорной альтернативы "Пиратам Карибского моря"» постепенно превратился в совершенно иную игру. Циферка «2» сменилась циферкой «3» (внеся немалую сумятицу в умы всех и вся — где это видано, чтобы после первой части сразу выходила третья?), как бы давая понять, что это уже не «режиссерская» версия «Пиратов...» (в мире кино режиссерские версии зачастую оказываются лучше оригинала, потому что в них включают кадры, вырезанные из-за происков злобных продюсеров или по каким-то иным причинам), а полноценный сиквел.

ОТКРЫТОЕ МОРЕ

«Корсары 3» вернулись к идеям, заложенным еще первой частью: открытому геймплею и полной свободе. Выбор персонажа (их два — Блэйз, приемный сын легендарного Николаса Шарпа, и Беатрис, очаровательная девушка-пират) оказывает самое непосредственное влияние на прохождение игры — в игре будет аж пять сюжетных развилок. Ролевая система несложная: у персонажей есть ряд умений (авторитет, навигация, фехтование, меткость, починка, abordaj — всего 11), значения которых повышаются от уровня, и перков (уникальные способности, например минимизация ущерба от столкновений), которые выдаются через каждые два уровня.

К вашим услугам весь Карибский бассейн с двумя десятками островов и шестнадцатью

городами. В регионе хозяйничают четыре нации (Англия, Испания, Франция и Голландия), вы можете поступить на службу к любой из них. А можете и не присоединяться — никто не запрещает вам воевать против всех. Конечной целью игры является овладение всеми колониями региона, а уж как вы это сделаете — купите их или просто захватите (это сложнее, потому что надо будет уничтожить защищающий ее порт) — дело ваше.

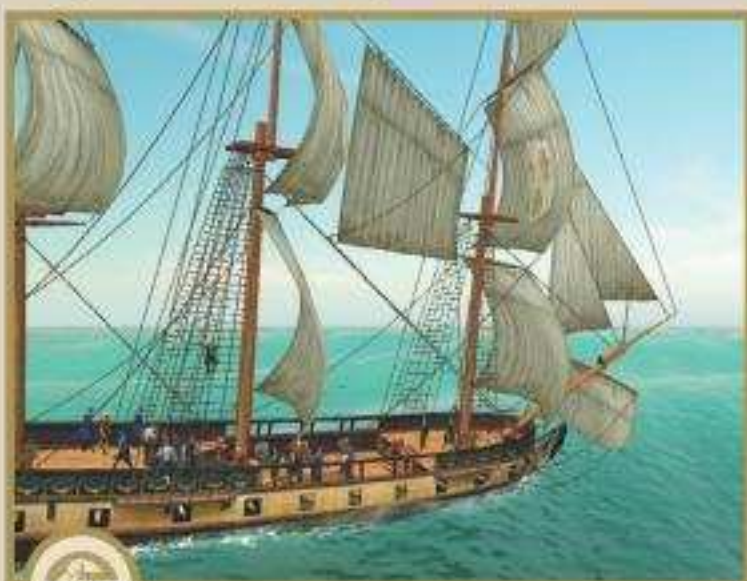
Дорога в карибские князи начинается из глубокой пиратской грязи. Выдаваемый на старте корабль годится в лучшем случае на роль учебной мишени для начинающих канониров, а первая команда набирается из невероятного сброда. Заматерев, можно купить корабль получше или даже обзавестись целой эскадрой (максимум — четыре корабля; в бою может участвовать до 16 кораблей). На первых порах пиратствовать в одиночку опасно (первая же встреча с военным кораблем может закончиться фатально), проще поступить на службу к одной из держав. Квесты выдает либо сам губернатор, либо завсегдатаи таверн. Задания генерируются случайным образом, а их сложность зависит от текущего уровня и репутации вашего протагониста. Репутация эта начисляется за успешное выпол-

нение миссий и победы в сражениях, а также за регулярное посещение церкви (пираты в то время были еще религиознее, чем обычные люди). А если спонсировать постройку церкви, рейтинг вообще взлетит до небес.

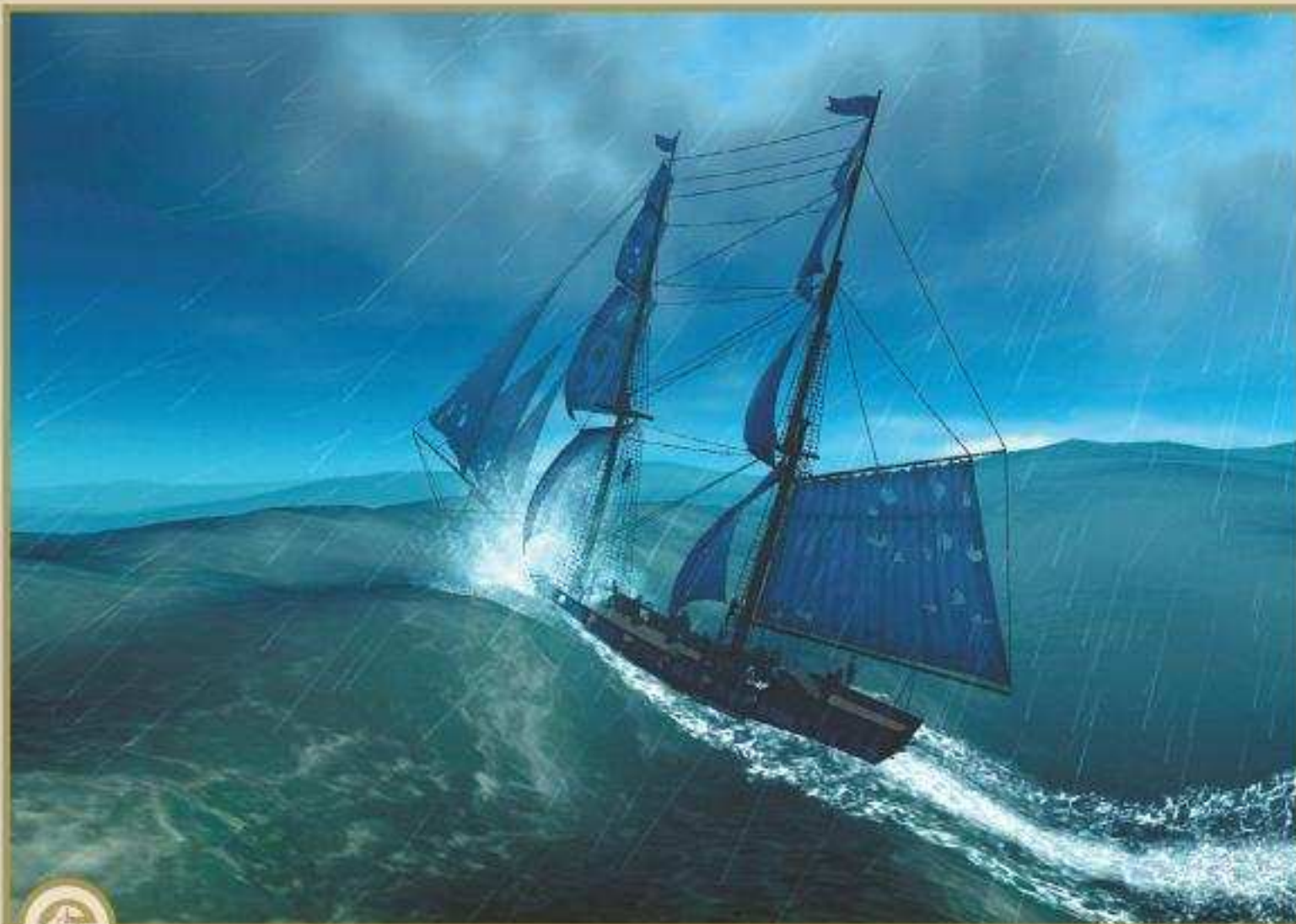
Когда ваш герой получит несколько колоний, настанет время задуматься о кадровой политике. Бросать дела в колониях на самотек неразумно, но быть везде и сразу у вас не получится в принципе. Управление ими придется отдать в руки назначенных вами губернаторов (они рекрутируются из числа наибо-



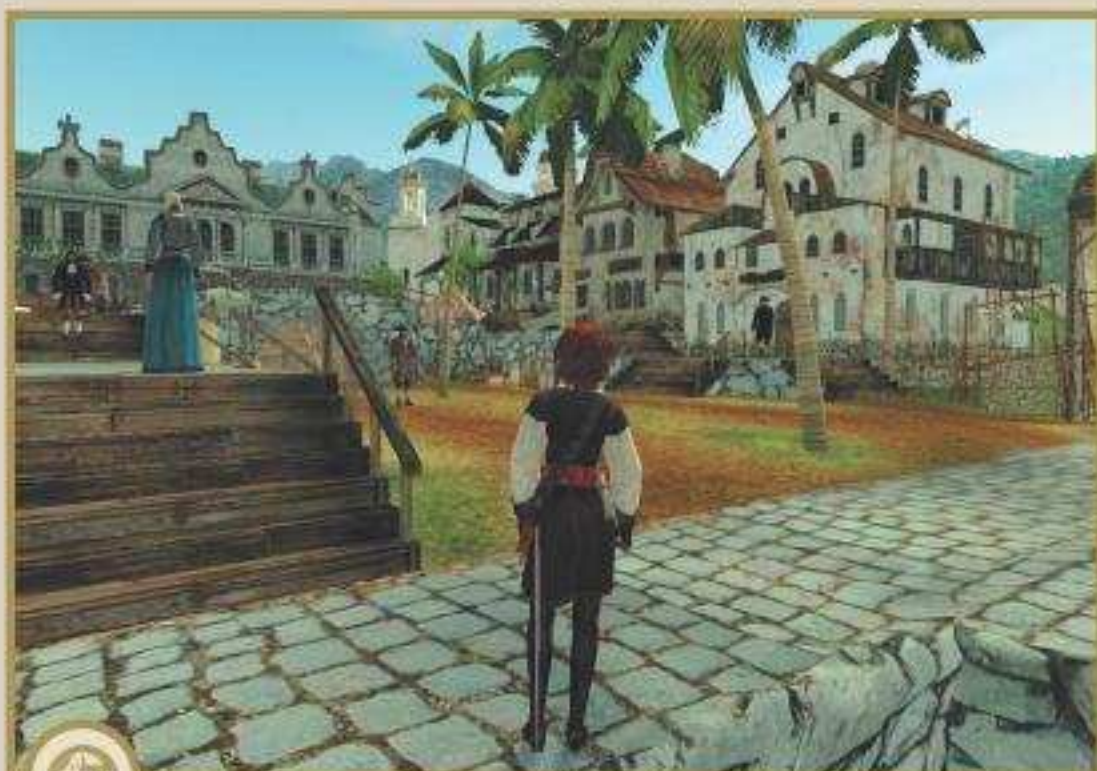
Корпуса некоторых моделей каравелл отличались невысокой прочностью, поэтому в море их приходилось стягивать тросами.



Пустынные прежде палубы кораблей наконец-то населили матросы.



Во время шторма корабль может сильно потрепать, но это компенсируется изрядным приростом очков опыта.



В каждом городе обитает порядка 30 NPC.

лее прокачанных ваших офицеров). Губернаторы будут собирать налоги (их размер зависит от экономической развитости поселения и уровня наместника) и разбираться с текущими делами. Заниматься отстройкой новых зданий вам придется самому. В этом плане игра очень напоминает **Heroes of Might and Magic**: в «Корсарах» даже похожий экран строительства. Золотые и серебряные шахты пополняют вашу казну, бастион обороняет город от нападений врагов, верфь позволяет строить новые корабли, ну и так далее. Точно так же, как и в «Героях», изначально большая часть зданий недоступна — чтобы открыть их, нужно сначала построить здания низшего уровня.

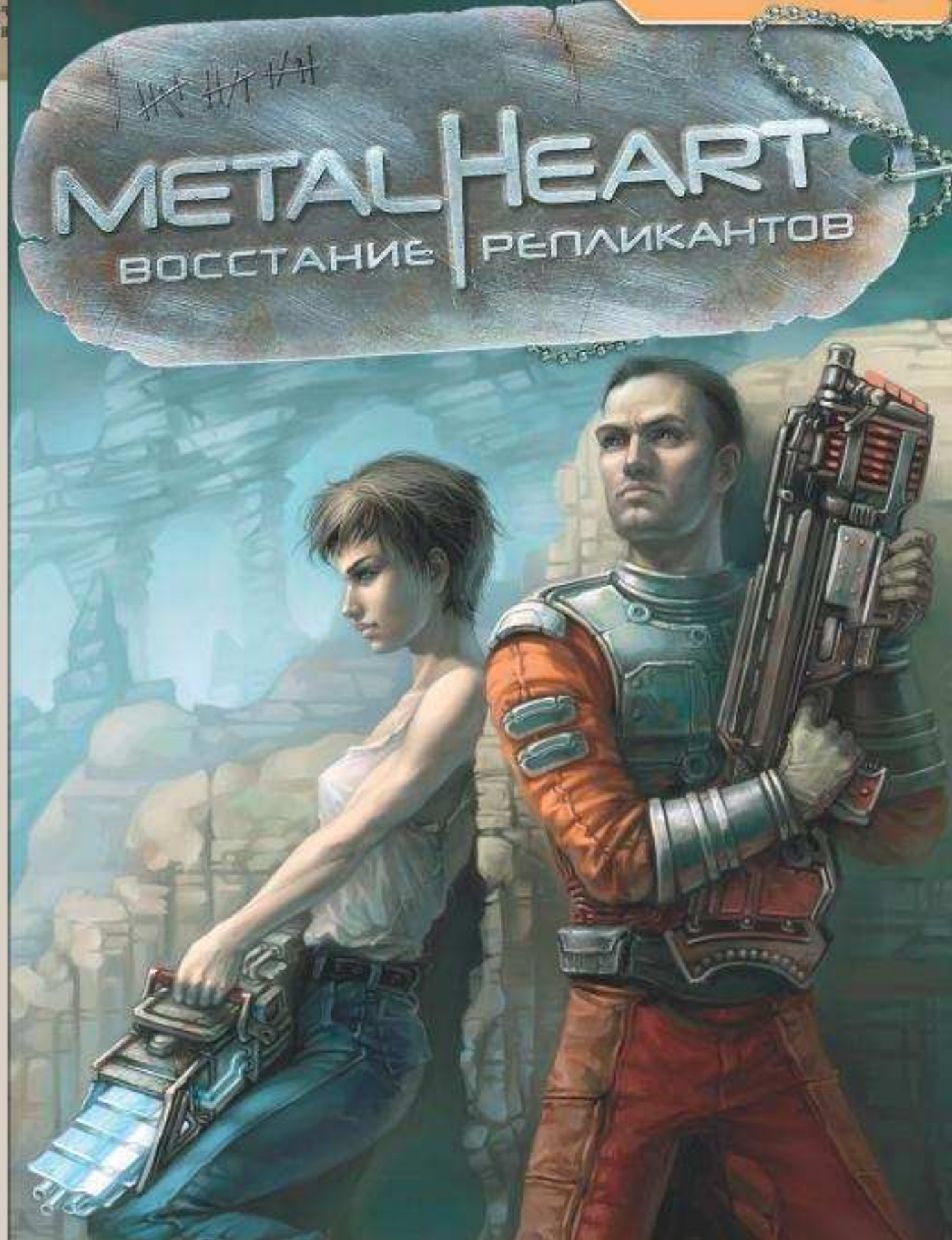
НОС ПО ВЕТРУ

Игровой мир ни секунды не стоит на месте. Просторы Карибского бассейна бороздят груженные золотом и пряностями легионы, за ними охотятся другие пираты, за пиратами охотятся военные корабли, все четыре державы грызутся друг с другом, то отнимая, то уступая друг у друга колонии. Игрок здесь уже не пуп земли, при появлении которого начинают копошиться окрестные скрипты и триггеры, он всего лишь «один из». Каждое значимое событие становится почвой для слухов, распространяемых NPC. Узнать свежие новости можно зайдя в таверну или встретив корабль, следующий из того места, где произошло событие. Держать нос по ветру здесь надо всегда и везде: приплыв в колонию, в которой свирепствует эпидемия чумы (хотя об этом можно было узнать из новостей), вы потеряете большую часть своей команды.

Опасаться, кстати, следует не только чумы... но и венерических болезней. И Блейз, и Беатрис — люди уже взрослые, а потому могут позволить себе такие маленькие шалости, как посещение борделя (с борделями связаны некоторые квесты, вроде доставки новых девушек, однако посещать их можно и просто так, для удовольствия). Болезнь не приведет к смерти персонажа или



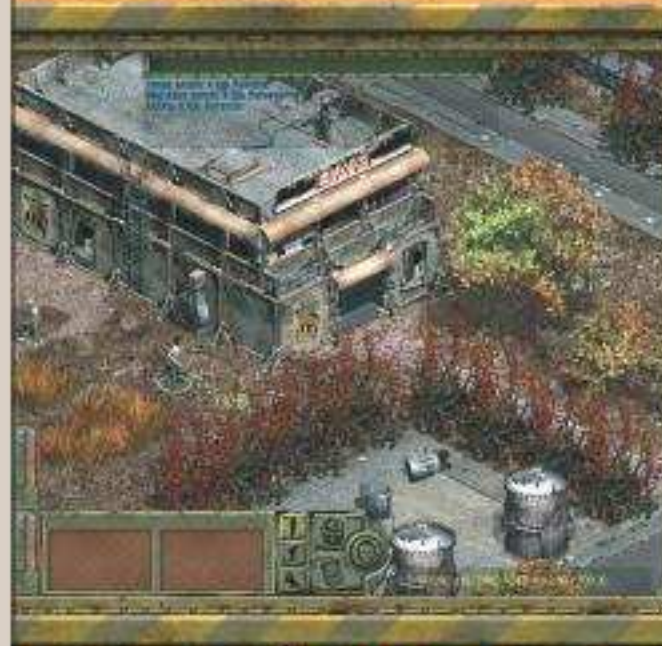
Если заколоть даже одного-единственного стражника, со всего города сбегутся его коллеги, и вы сразу же станете врагом для страны пребывания.



освободить угнетенные народы Прочиона из-под власти Империи.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прочион — отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и



- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

www.akella.com



© 2005 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



ухудшению его характеристик, но самым неблагоприятным образом скажется на его репутации. Так что, господа, осторожнее — контрацептивов тут нет.

Во всем царит суровый... псевдореализм. Выходить в море можно только с достаточным запасом пищи на борту (иначе матросы начнут умирать голодной смертью; первыми скопытятся рабы), ядер (чтобы не остаться безоружным перед противником в самый неподходящий момент), парусины и досок (чтобы чинить корабль после шторма и битв). Первостепенное значение имеет, конечно же, пища. Прикинуть, сколько понадобится времени для того чтобы добраться до того или иного острова и сколько припасов для этого понадобится, можно на глобальной карте.

Экономические закономерности работают точь-в-точь, как в реальном мире. Если где-то наблюдается дефицит одного товара, вы

вполне можете спекулировать на этом: например, привезти груз медикаментов на остров, который охвачен все той же эпидемией чумы. Полный же список товаров, которыми можно торговать в «Корсарах 3», составляет не менее 20 позиций. При желании игрок может с головой уйти в экономику и вообще ни на кого не нападать — и колонии, корабли не только строить, но и покупать.

Но самые мощные корабли купить невозможно — их предстоит отбить в бою. Модернизации поддаются только три компонента — мачты, обшивка и пушки. Апгрейд орудий в «Корсарах 3» несколько важнее, чем все остальное: каждое усовершенствование увеличивает как калибр стволов, так и их прочность. А прочные пушки имеют большой запас «выносливости» и во время сражений взрываются реже. Чаще всего они взрываются по вине канониров, вкладывающих избыточное количество пороха (у более опытных

пушкарей таких инцидентов бывает намного меньше). Помните об этом, если не хотите остаться без оружия в разгар боя. Впрочем, то же самое может случиться и с противником.

Многопользовательский режим включает в себя традиционный дефматч, командный дефматч, «Потопи/Защити конвой» (одна команда пытается отправить его на дно, другая — усердно защищает) и «Захват форта» (по аналогии с предыдущим).

■ ■ ■

От сравнений с Sid Meier's Pirates! не избежать и не скрывать, поэтому сразу расставим все точки над «йо»: игра дедушки Сиды — изумительнейший, неимоверно аддитивный, но все-таки ремейк. «Корсары 3» же — это не банальное повторение пройденного (пусть и основательно подзабытого), а по-настоящему качественный шаг вперед. И уже хотя бы этого достаточно, чтобы ждать их. ■

КОРАБЛИ

Сотрудники «Акеллы» заслуженно считаются настоящими мастерами по части моделирования кораблей. За годы работы над «морскими» играми они накопили в этом такой большой опыт, что теперь к ним за сотрудничеством обращаются многие западные компании (например, *Pirates of the Burning Sea*, разрабатывается студией Flying Lab Software совместно с «Акеллой»).

В «Корсарах 3» ожидается около полутора десятков кораблей. Все они, как это всегда бывает у «Акеллы», смоделированы в полном соответствии с историческими реалиями. О самых крупных кораблях «Корсаров 3» — ниже.

ЛИНКОР

Водоизмещение: 2500-3500 тонн
Длина: 50-80 м
Количество пушек: 56-102



Линейные корабли (для простоты — линкоры) были основной ударной силой флота в XVII-XIX вв.. Слово «линейный» появилось в названии потому, что все морские сражения того времени выглядели следующим образом: эскадры противников выстраивались в параллельные линии и начинали обстреливать друг друга (большая часть пушек располагалась у них по бортам), стремясь при этом обогнать врага и обхватить переднюю часть колонны (тот, у кого это получалось, получал преимущество), а при вражеском залпе поворачиваясь к неприятелю кормой (чтобы было меньше попаданий). Размеры и мощь этих кораблей постоянно увеличивались, и со временем они достигли весьма солидных даже по нынешним меркам размеров — с водоизмещением до 3500 тонн (водоизмещение — это вес вытесняемой кораблем воды, он равняет-

ся весу самого корабля) и с командой под тысячу человек. В «Корсарах 3» линкоры делятся на четыре класса: Manowar, Battleship, Warship и Lineship.

Интересный факт: Начиная с 1761 г. в английском флоте внутренние борта этих кораблей красили только в красный цвет — чтобы во время сражения на них не было заметно крови матросов.

ФРЕГАТ

Водоизмещение: 1000 тонн
Длина: 40 м
Количество пушек: 46

Фрегаты считались чем-то вроде «заместителей» линкоров. Эти корабли тоже были вооружены достаточно сильно, но во время боя им отводилась роль второго плана. Благодаря мощному вооружению и большому запасу автономного хода, фрегаты идеально подходили для проведения крейсерских операций и дальней разведки.

Интересный факт: Всем вам известный крейсер «Аврора» был назван в честь 44-пушечного фрегата «Аврора» (на флоте это традиция — называть корабли в честь их именитых «предков»), в одиночку защищавшего Петропавловск-Камчатский в 1854 г. от англо-французской эскадры во время Крымской войны.

КОРВЕТ

Водоизмещение: 600 тонн
Длина: 35 м
Количество пушек: 32



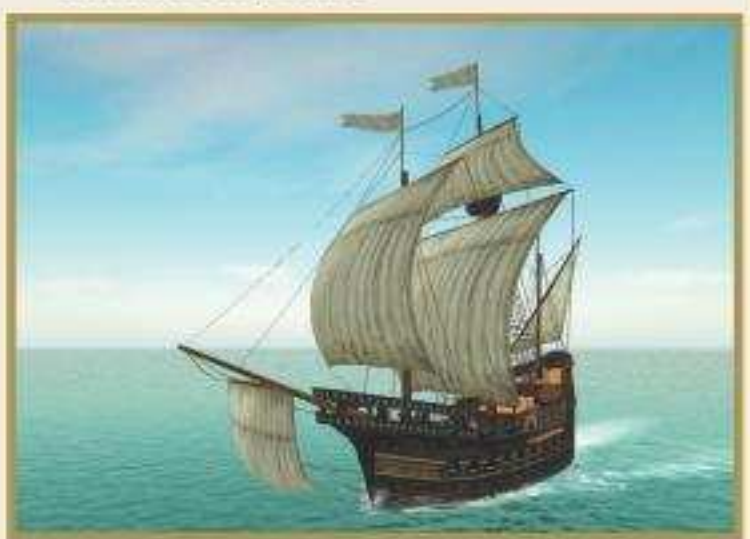
Корветы отличались еще меньшим размером, чем фрегаты, хотя имели почти идентичное ему парусное вооружение. В крупных сражениях они в основном занимались тем, что добивали поврежденные корабли про-

тивника. В остальное время их использовали для разведки, а также для несения крейсерской и дозорной службы.

Интересный факт: С переходом от парусного флота к броненосному (вторая половина XIX в.) корветы начисто исчезли из флотских «табелей о рангах», а на их место пришли эсминцы, охотники за подводными лодками и сторожевики. Однако после Второй Мировой войны корветы вновь стали пользоваться популярностью, причем немалой: в ближайшие два десятилетия четверть мирового рынка боевых кораблей составят именно корветы. Теперь это сторожевые корабли, оснащенные противолодочным оружием и средствами ПВО.

КАРАВЕЛЛА

Водоизмещение: 500 тонн
Длина: 30 м
Количество пушек: 32



К XV в. стало очевидно, что для путешествий на дальние расстояния нужны принципиально новые корабли. Так появились каравеллы, первые суда, соотношение длины и ширины корпуса которых достигли 2:1 и 2,5:1, что сильно повысило их мореходные качества. Парусное вооружение каравелл позволяло ходить против ветра. Не случайно Христофор Колумб отправился на поиски Индии именно на каравелле.

Интересный факт: Каравеллы вошли в историю еще и как первые корабли, обшивка бортов которых была сделана из досок, подогнанных вплотную друг к другу (раньше их укладывали внакрой, на манер черепицы). Изобретатель этой технологии, бретонский корабельщик Жюлиан, назвал этот способ «кравель» или «карвель» — отсюда и название «каравелла».

SRS

STREET RACING SYNDICATE

TM

«...ИГРОКАМ ПРИДЕТСЯ ИЗРЯДНО ПОПОТЕТЬ,
ЗАРАБАТЫВАЯ ДЕНЬГИ, ПРЕСТИЖ И...
МАШИНЫ КОНКУРЕНТОВ. БОДРЕНЬКИЙ ГАНГСТА
-РЭП И ДЛИННОНОГИЕ СУПЕРМОДЕЛИ
ПРИЛАГАЮТСЯ»

ABSOLUTE GAMES, WWW.AG.RU



namco

CONSTANT
ENTERTAINMENT

GF
GAME FACTORY INTERACTIVE

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

SRS™ and Street Racing Syndicate™ are trademarks of Namco Hometek Inc.,
© 2004 Namco Hometek Inc., © 2004 Eutechnyx Limited. All Rights Reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive». All Rights Reserved.
© 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

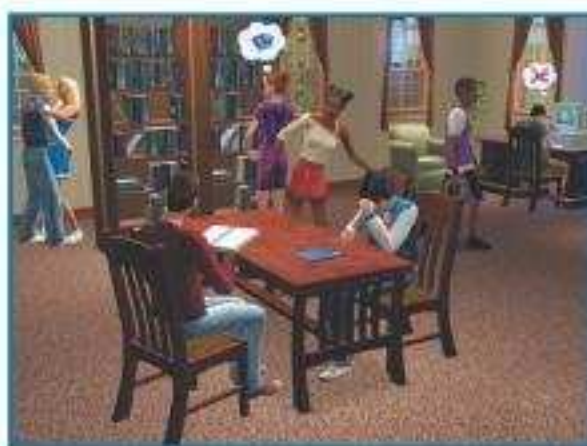
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

■ The Sims 2: University

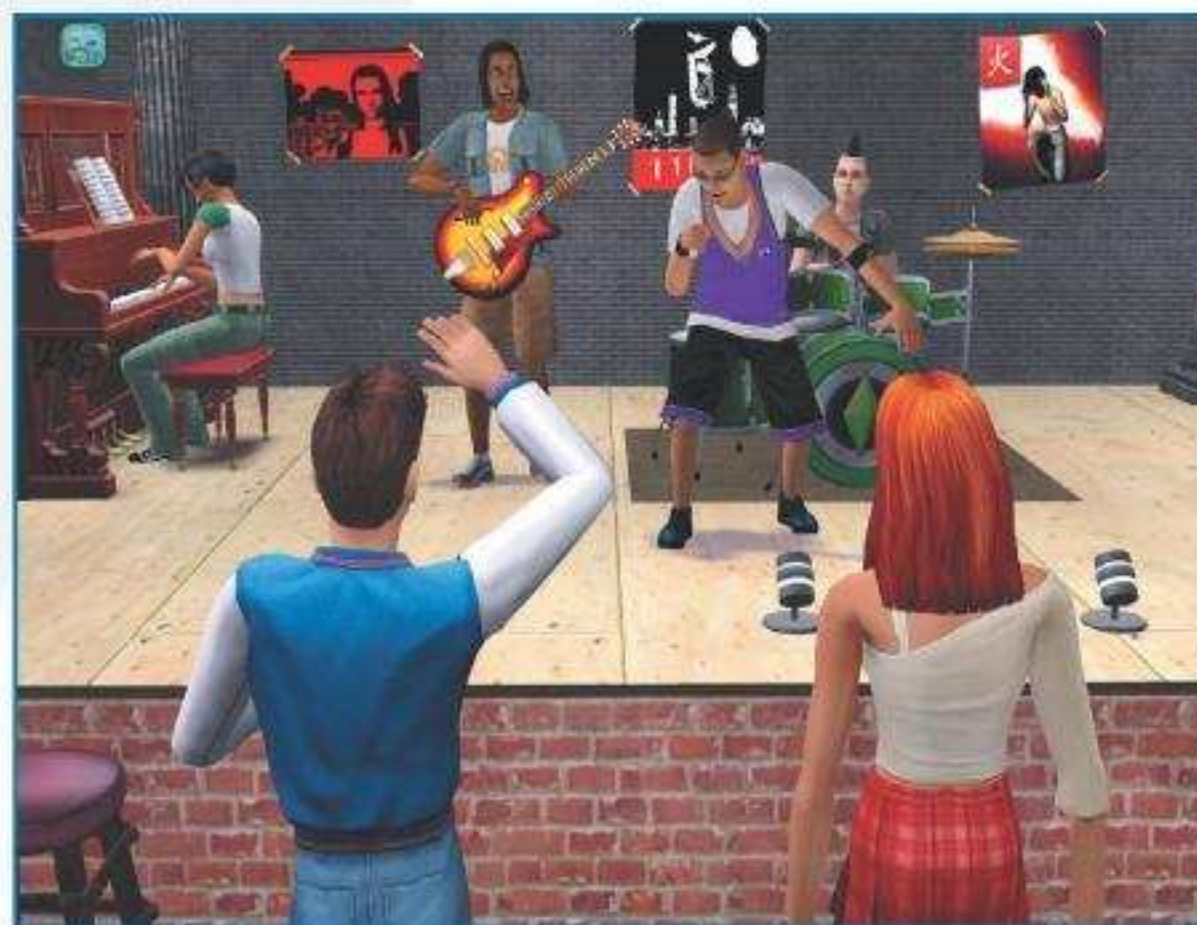
Жанр: Симулятор обывателя ■ **Издатель:** Electronic Arts ■ **Разработчик:** Maxis
Похожесть: The Sims 2 ■ **Системные требования:** CPU 800 MHz, 256 Mb,
 64Mb Video ■ **Сетевая игра:** Нет ■ **Дата выхода:** 1-й квартал 2005 года

«Семь раз продай — один создай» — вот такой примерно лозунг, по моему глубочайшему убеждению, венчает стену в маркетинговом отделе Maxis. Если вы в этом сомневаетесь, то пересчитайте на досуге количество аддонов к первой части знаменитого симулятора домохозяек. Поэтому то, что и **The Sims 2** нам продадут под разными соусами не раз и не два, ясно было еще до выхода игры. Впрочем, признаюсь, полет фантазии разработчиков оказался более высоким, чем можно было ожидать. Вместо привычной схемы «вагон предметов — десять рулонов обоев — кошечки-собачки — тусняки» на этот раз нас ждет нечто более интересное.

Как недвусмысленно намекает название, теперь унылый путь средне-статистического сима (пеленки-школа-работа-морг) будет разбавлен веселыми студенческими годами. Для этого в игру даже решено было добавить новую возрастную группу **young adults**. Теперь любой тинейджер при переходе в этот славный возраст может отправиться на учебу в институт или университет, которые реализованы в виде отдельных карт. Помимо альма-матер на ней будут общежития, библиотеки, клубы, магазины — одним словом, все, что необходимо для полноценной учебы и времяпрепровождения ваших питомцев. Деньги на «обучение» придется стряпать с виртуальных родителей и зарабатывать в виде всевозможных грантов. Общее время обучения в университете составит не пять лет, а всего три десятка дней. Впрочем, если надоест, то можно сократить и



Рубрику подготовил: Алексей Бутрин



этот небольшой срок... попросту вылетев за неуспеваемость.

Всего будет доступно одиннадцать основных дисциплин. Смысл обучения в вузе вполне очевиден: развитие способностей, необходимых для разных профессий, быстрое продвижение по карьерной лестнице, а также доступ к четырем новым профессиям, которые для симов без высшего образования попросту закрыты. Предваряя возможные вопросы, отмечу, что для успешной криминальной карьеры теперь надо будет усиленно учить философию: «чиста конкретна» читать Платона и зубрить Аристотеля — в натуре, блин!

Но не прокачкой единой порадует нас **University**. Главный смак дополнения — несколько новых видов вечеринок, специальные карьеры репетиторов и тренеров для студентов, а также различные студенческие клубы и братства. «Карьерный рост» внутри братства и два вагона незамутненного идиотизма, знакомого по любой молодежной комедии, прилагаются.

Разумеется, никуда не денутся и дополнительные объекты, обои и прочая декоративная мишура. Особо радует долгожданное пополнение в стане средств для развлечения: бильярдные столы, электрогитары и даже барабанные установки.

Итак, благодаря Maxis еще одна сфера жизнедеятельности «оцифрована» и расфасована по CD-коробкам. Что дальше? Виртуальная служба в армии? Или электронный дом престарелых? Делаем ставки.

■ The House of the Dead 3

Жанр: Action/arcade ■ **Издатель:** Sega ■ **Разработчик:** Wow Entertainment ■ **Похожесть:** Virtua Cop ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Нет ■ **Дата выхода:** Февраль-март 2005 года

The House of the Dead 3 — живое доказательство тому, что в мире тактических шутеров, умных стратегий и навороченных RPG все еще есть место для незамутненных аркадных стрелялок, живущих под девизом «Замочи их всех!».

Формула подобных игр, ведущих свою родословную от доисторических игровых автоматов, проста, как бейсбольная бита: на игрока, перемещающегося по линейному маршруту, изо всех щелей прут орды врагов (в данном случае — зомби и прочей мертвечины). Что интересно, даже для такой одноклеточной игры создатели не поленились придумать сюжетную линию, которая является логичным продолжением сторилайна первых двух частей. Действие **The House of Dead 3** происходит в 2019 году, поэтому кроме обычных зомби будьте готовы к встрече с жертвами неудавшихся генетических экспериментов. Впрочем, встреча вряд ли будет долгой: путь от ствола до прогнившей башки пуля проходит очень быстро.





Режимов игры в The House of the Dead 3 всего два: **time attack** (стрельба на время) и **survival** (стрельба не на жизнь, а на смерть). Ураганный, но от этого не менее однообразный геймплей время от времени будет разбавляться монстрами-боссами и альтернативными путями прохождения карты.

Графика ожидается весьма посредственная, на что-то экстраординарное тут рассчитывать невозможно в принципе, так как мы имеем дело с обычным приставочным портом, да еще и не первой свежести: на **Microsoft Xbox** игра вышла в конце 2002-го, а на **Sony PlayStation 2** — и того раньше.

Судя по всему, начав свою жизнь на страницах «Игромании» в минипreview, The House of the Dead 3 закончит ее в мини-обзорах — без светового пистолета такие игры теряют ровно половину своего очарования, а обзаводиться столь экзотическим девайсом ради всего одной устаревшей игры, право же, смешно.

■ Tortuga: Pirate's Revenge

Жанр: Экономический симулятор ■ **Издатель:** Ascaron ■ **Разработчик:** Ascaron
Похожесть: Tortuga: Pirates of the New World, серия Port Royale, серия Patrician
Системные требования: Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Нет ■ **Дата выхода:** Март 2005 года

Вы все еще не наигрались в кораблики? Тогда мы плывем к вам!

Трудолюбивых как муравьи немцев из **Ascaron**, похоже, окончательно заклинило на пиратской теме. Уже, казалось бы, давно отгремели по кинотеатрам «Пираты Карибского моря», а ребята все клепают и клепают игры «в струю»: **Port Royale 2**, **Tortuga: Pirates of the New World**, а теперь и продолжение последней — **Tortuga: Pirate's Revenge**.

Выделиться из стайки своячениц по жанру «Месть пиратов» планирует с помощью лихо закрученной сюжетной линии (в этот раз разработчики из Ascaron не поскупились аж на три десятка скриптовых роликов), улучшенной графической реализации морских сражений, а также дуэлей на шпагах (это, надо понимать, реверанс в сторону **Pirates!**). Все осталь-



ДЖЕК

Стратег

КРОВЬ. ЖЕНСКИЙ КРИК.
 СТУК КАБЛУКОВ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ.

ЗВУК УПАВШЕГО БЕЗЖИЗНЕННОГО ТЕЛА.
 ОЖИВШИЙ КОШМАР ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ
 ТРУЩОБ НЬЮ-ЙОРКА.

САМЫЙ ЖЕСТОКИЙ
 СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
 XIX ВЕКА ВЕРНУЛСЯ...



www.nd.ru



© MC2 France, 2005. Galilea, разработка. Все права защищены.
 Исключительные права на издание и распространение программы на территории
 России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон: (095) 933-07-26
 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail:
 zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73,
 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

2CD

ное, похоже, будет как всегда: жиденькое звуковое оформление, невыразительная музыка, архаичная графика, мощная экономическая система со стойким привкусом занудства и, разумеется, до жути неудобный фирменный аскароновский интерфейс.

Впрочем, несмотря на вышеозначенные недостатки, все игры от Ascaron не лишены своеобразного очарования и притягательности. Думается, не станет исключением из этого правила и Tortuga: Pirate's Revenge.

■ Behind a Locked Door

Жанр: Adventure ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Creative Patterns ■ **Похожесть:** The Last Express, Gabriel Knight ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Нет ■ **Дата выхода:** 2005 год

Свежие экшен-приключения появляются, мягко говоря, не часто. А шанс поиграть в хорошие игры этого жанра выпадает и того реже. Поэтому к проекту молодой студии **Creative Patterns** следует относиться с должным вниманием, особенно с учетом того, что разрабатываемая ими игра — не просто приключение, а самый настоящий детектив.

Франция, 1953-й год. Джером Дюшато, молодой щеголеватый сын крупного промышленника, возвращается домой из Штатов, куда родители отправили его еще ребенком, чтобы уберечь мальчика от ужасов Второй мировой. Однако вместо бурной и радостной встречи Джером прибывает... аккуратно к убийству собственного брата Мишеля. Дальше события развиваются как в классическом детективном романе: полиция уже в курсе происшествия, но не может добраться в усадьбу Дюшато из-за снежного бурана. Родители Джерома и его второй брат Жан-Луи явно что-то скрывают, настаивая на версии о случайно забравшемся в дом грабителе, который якобы и убил несчастного Мишеля. Одним словом, если Джером хочет докопаться до истины и найти настоящего убийцу брата, то ему стоит как можно быстрее передать расследование в руки игрока. А чтобы нам не было одиноко, разработчики добавили еще одного дружественного персонажа, который будет помогать в расследовании. Это Мари — кузина Джерома.

На поиски убийцы отводится трое суток реального времени, причем, как и в **The Last Express**, персонажи игры живут своей собственной жизнью: гуляют по окрестностям, разговаривают друг с другом, спят, едят, работают, а также пытаются спрятать или уничтожить улики, которые могли бы их скомпрометировать.

Главная особенность игры — реализация «допросов». Правдивость или лживость показаний свидетелей придется определять по интонации голоса и по изменению мимики. После провокационного вопроса горничная сцепила руки, на секунду отвела глаза, а ее улыбка словно приклеилась к лицу? Значит, мадамзель изволяет что-то скрывать.

Для удобства расследования Джером ведет подробный дневник, а



особо важные события, диалоги и улики подробно описывает в блокноте. В процессе игры все полученные данные разрешается систематизировать на специальной карте алиби, которая позволит подтвердить или опровергнуть показания различных персонажей.

В целом доступная по игре информация выглядит многообещающе, также неплохо смотрятся и скриншоты. А вот отсутствие на данный момент у игры издателя не может не настораживать: без должного финансирования можно загубить и более перспективный проект.

■ Leviathan

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Creative Patterns ■ **Похожесть:** Starcraft, Total Annihilation ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сетевая игра:** Локальная сеть, интернет ■ **Дата выхода:** 2005 год



Параллельно с детективной экшен-приключением **Behind a Locked Door** молодая студия **Creative Patterns** ведет работу еще над одним проектом — стратегией в реальном времени **Leviathan**.

Сюжет игры, несмотря на захватывающие перипетии, построен на заезженных вдоль и поперек sci-fi-штампах: в далеком будущем роботы на межзвездном корабле, вместо того чтобы заниматься уборкой и обеспечивать работу систем жизнедеятельности, поднимают бунт. Незадачливый экипаж в этот момент пребывает в глубоком анабиозе. Но не все так плохо: на каждый хитрый болт (пусть даже и роботизированный) обязательно найдется герой (в нашем случае — офицер Джордж Паладин), который всего за два десятка миссий сорвет этому болту резьбу и оторвет шляпку.

Самое интересное, что бороться с взбунтовавшимися роботами Джордж Паладин планирует при помощи... других роботов, которые, надо понимать, взбунтоваться еще не успели. Всего в игре имеется три разновидности умных железяк: боевые, научные и обслуживающие. Игрок будет управлять не отдельными юнитами, а сразу отрядами, поэтому грамотный подбор роботов в команду весьма важен.

Никаких баз и, соответственно, строительства в **Leviathan** нет — все эти сомнительные RTS-радости разработчики без колебаний променяли на тактическое мастерство и искусство планирования, которое, помимо упомянутого «конструирования» отрядов, также включает в себя программирование своих подопечных. Система ресурсов представлена специальными роботами-аккумуляторами, а пополняться армия будет «вербовкой» бесхозных роботов, найденных в отсеках корабля.

Особую роль в геймплее играет главный персонаж, умения которого развиваются по ходу игры не хуже, чем в заправской РПГ. К слову, у нашего подопечного даже будет своеобразный аналог класса, зависящий от выбираемого в начале игры типа брони. Класс, в свою очередь, влияет на доступные для изучения умения, а также на ассортимент оружия и



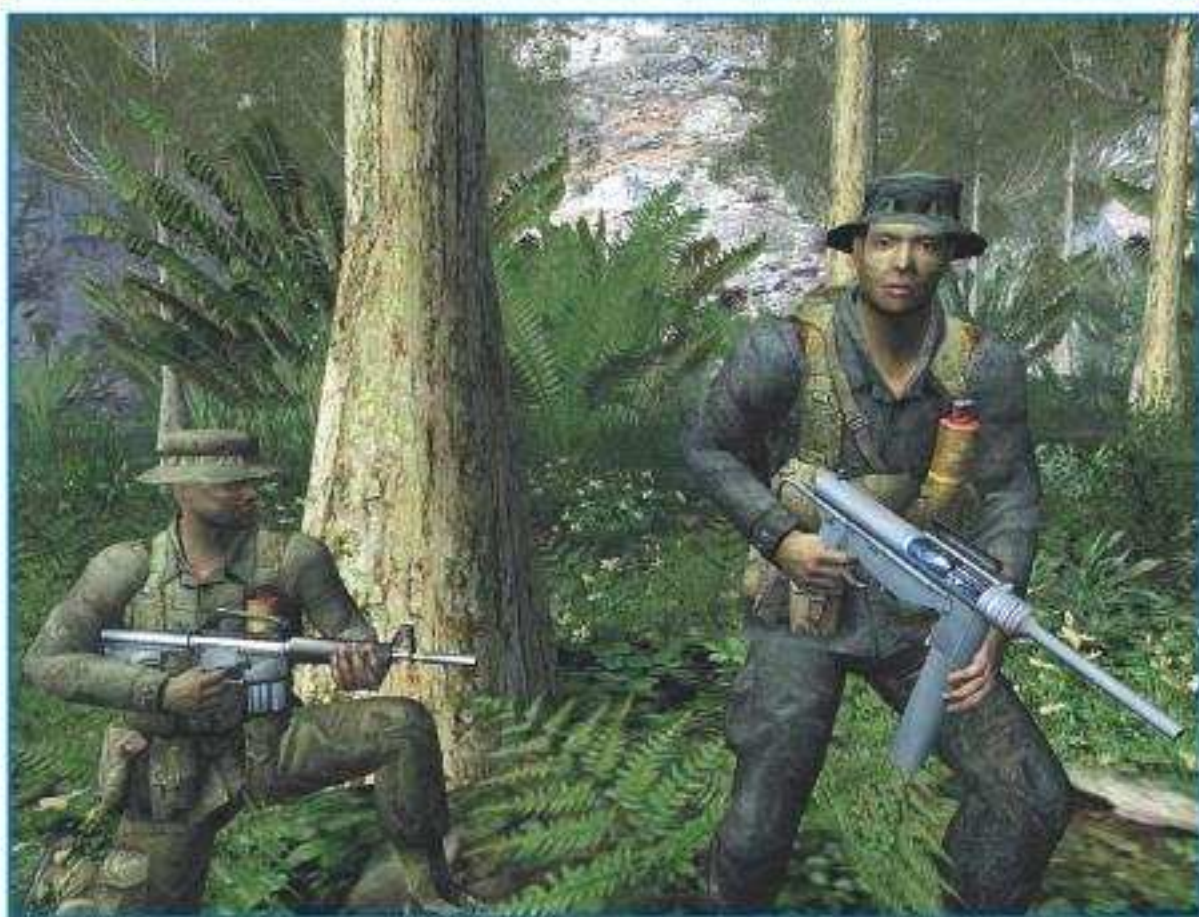
бонусных предметов.

Одним словом, геймплей игры, особенно с учетом всесторонней поддержки мультиплеера, выглядит весьма заманчиво, чего, к сожалению, не скажешь о скриншотах: графика уровня достопренной старушки **Starcraft** сегодня вряд ли кого-то вдохновит на аплодисменты.

Как бы то ни было, у любителей стратегий есть неплохой шанс получить самобытную **RTS** второго эшелона, если, конечно, разработчикам удастся найти издателя.

Elite Warriors: Vietnam

Жанр: Tactical FPS ■ Издатель: Bold Games ■ Разработчик: nFusion Interactive ■
Похожесть: Vietcong ■ Системные требования: Не объявлены ■ Сетевая игра:
Нет ■ Дата выхода: 2-й квартал 2005 года



После того как **Ubisoft** в несколько заходов срубила отличную прибыль на играх с приставкой «**Tom Clancy's**», использование знаменитостей в качестве игровых штандартов быстро вошло в моду. Особым спросом, как и следовало ожидать, пользуются ветераны локальных войн и военные же романисты. Если так и дальше дело пойдет, то скоро безработице среди бывших штатовских военных придет конец.

Очередная игра от **nFusion Interactive** и **Bold Games** изо всех сил старается не отстать от самых свежих веяний моды, поэтому роль консультанта в этом проекте играет майор Джон Плейст (не путать с плейлистом). Для большинства отечественных игроков фамилия Плейст не значит ничего, однако в США он — известная и уважаемая личность: автор бестселлеров на военную тему, да еще и ветеран боевых действий.

Игра, как следует из названия, посвящена Вьетнаму; если вам все еще не надоели джунгли, полчища сторонников Хо Ши Мина и винтовка М-16 наперевес — не упустите свой шанс. На сей раз нам предстоит взять на себя руководство небольшой группой «зеленых беретов», которые будут выполнять различные миссии со stealth-уклоном в глубоком тылу противника. Ассортимент миссий включает в себя спасение сбитых пилотов, организацию засад на вражеские конвои, захват в плен важных персон из стана противника, наведение авиации на цели и прочие диверсионные развлечения.

Главный предмет гордости разработчиков — многовариантное выполнение одних и тех же миссий, что подразумевает высокую реиграбельность игры. Однако это на данный момент только теория: каким образом будет реализовано управление отрядом, а также насколько интересным окажется геймплей, пока можно только гадать.

И несмотря на то, что графика **Elite Warriors** смотрится вполне пристойно, меня терзают смутные сомнения по поводу качества финального релиза: практика показывает, что по-настоящему хитовые игры на военную тематику получают только у разработчиков-толстосумов, да и то лишь при наличии соответствующего, очень немалого опыта. ■





Король

ПЛЯЖНЫХ ГОНОК

Устали от зябкой снежной зимы???

Срочно прыгайте за руль скоростного багги, и вперед, на лучшие пляжи мира!

Эти аркадные гонки перенесут вас на знаменитый курорты Ибицы, Рио-де-Жанейро, Сан-Тропе и острова Бали. Выполняя головокружительные трюки и набирая очки, завоюйте сердца самых прекрасных девушек планеты!

© Davilex, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение продукции на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-88, e-mail: zakaz@nd.ru. Исключительный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», телефон: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



STREET RACING SYNDICATE

Станислав Куприянов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Аркадный симулятор ■ Издатель: Namco Hometek ■
Разработчик: Eutechnix ■ Издатель в России: GFI/Руссобит-М ■
Похожесть: Need for Speed: Underground, Midnight Club 2 ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Январь 2005 года

<http://srs.namco.com>

Этих людей уважают. Их побаиваются. У них берут автографы. Про них снимают фильмы и создают компьютерные игры. Днем они ничем не отличаются от нас: работают, ходят по магазинам, обустраивают свой быт. Но ночью... О! Ночью все преображается. Тогда, собственно, и начинается *настоящая* жизнь этих людей. Нет, друзья, они вовсе не вампиры. Они — стритрейсеры.

Street Racing Syndicate, выходящая в январе 2005 года, дает нам еще один шанс с головой окунуться в мир ярких огней, высоких скоростей и спортивного азарта. Стоит ли им воспользоваться?

Скелет в шкафу

Тема нелегальных гонок по улицам ночных городов в последнее время особенно актуальна — возьмем хотя бы ошеломивший всех (включая даже самих разработчиков) успех серии **Need for Speed: Underground**. Так что желание **Namco** сыграть на этом поле вполне объяснимо. Однако чтобы выделиться из безликой

массы однообразных аркадных симуляторов (поток которых вот-вот прорвет плотину и нахлынет на нас с невиданной силой), одного лишь желания недостаточно. Игрока, уже отведавшего вкус двух «андерграундов», удивить сложно, и поэтому кроме блестящей, переливающейся под светом ночных фонарей оболочки должно быть что-то особенное. Итак, чем же **Street Racing Syndicate** выделяется среди товарищей по жанру?

Во-первых, не лишним будет узнать, что игра досталась **Namco** в качестве наследия от упокоившейся с миром **3DO**, а разработка ведется уже довольно долгое время. Так что если вы считаете, что **Street Racing Syndicate** — всего лишь еще одно заурядное дитя волны успехов **Need For Speed: Underground**, то больше так думать не стоит.

Во-вторых, **Street Racing Syndicate** уже успела обзавестись собственной семьей: родные сестренки обосновались на Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox и Nintendo Gamecube, где, вопреки

не слишком положительным отзывам прессы, чувствуют себя очень даже неплохо. А словом «консольный», дорогие наши читатели, можно ведь не только ругаться, но еще и обозначать веселые, качественные и не совсем обычные игры.

И, наконец, в-третьих, с удовольствием сообщаем: у разработчиков действительно подготовлено несколько вкусоностей, унюхав которые, игроки, возможно, и оторвутся от **Need For Speed: Underground**. Гастрономические подробности воследуют.

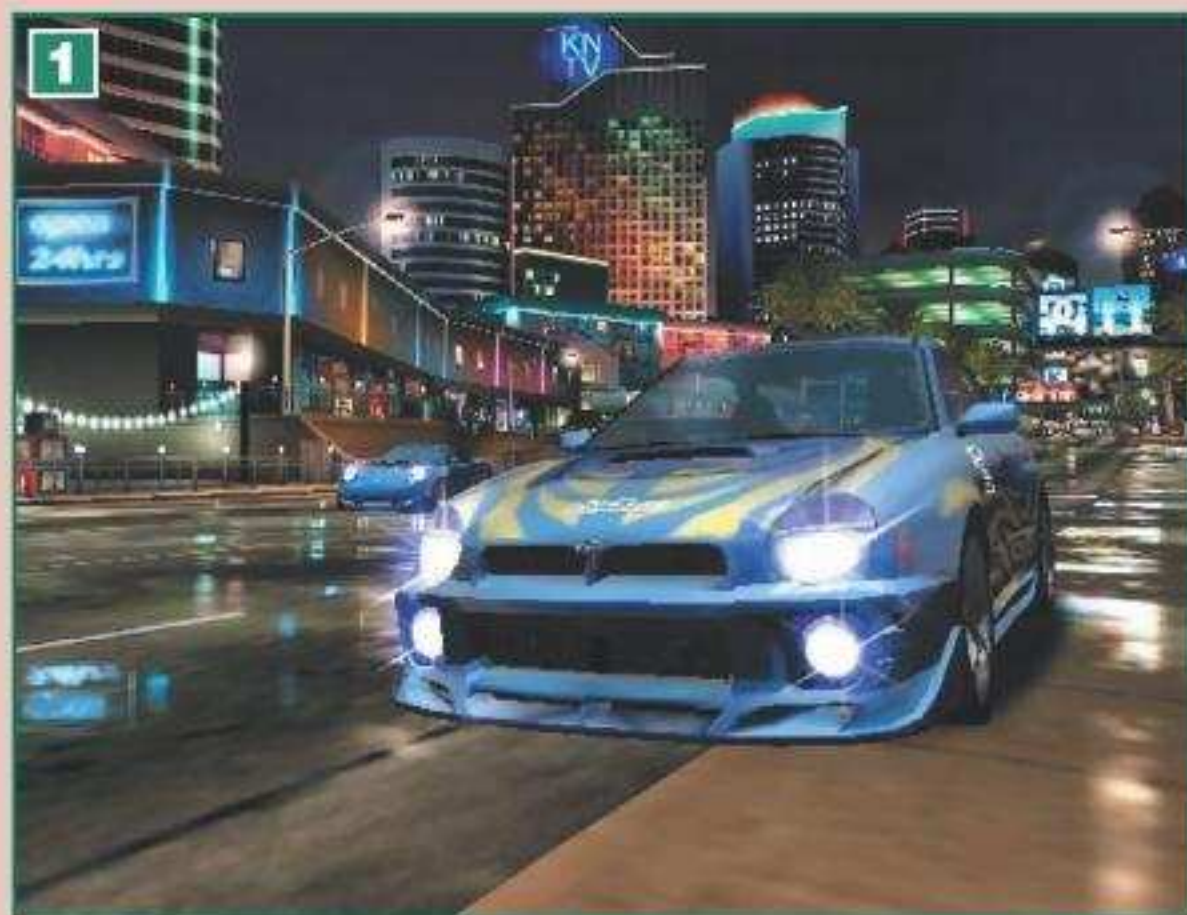
Полиция Майами

Итак, для затравки авторы решили предложить нам впечатляющее количество мест для наших стритрейсерских бесчинств. В игре наличествуют такие известные участки глобуса США, как Майами, Лос-Анджелес и Филадельфия. Опробованное в **Underground 2** «свободное плавание» присутствует и здесь: на карту нанесена куча интересных мест (точки сборищ гонщиков, га-

ражи и т.д.), исследовать которые игрок волен в любом приглянувшемся порядке. Кроме того, во время переездов есть возможность пересечься с раскатывающими по городу соперниками и пригласить их на дуэль. В качестве награды (не считая некоторого количества приятно шуршащей зеленой бумаги) с машины бывшего оппонента можно будет снять... заинтересовавшие вас запчасти!

Гоночная составляющая достаточно привычна: несколько вполне стандартных видов заездов, разные трассы, проложенные преимущественно прямо по городским улицам. О легальности, законности и согласовании с властями никто не заикается, так что готовьтесь к тому, что самое активное участие в представлении примет полиция, чьи действия сильно повлияют на исход гонки.

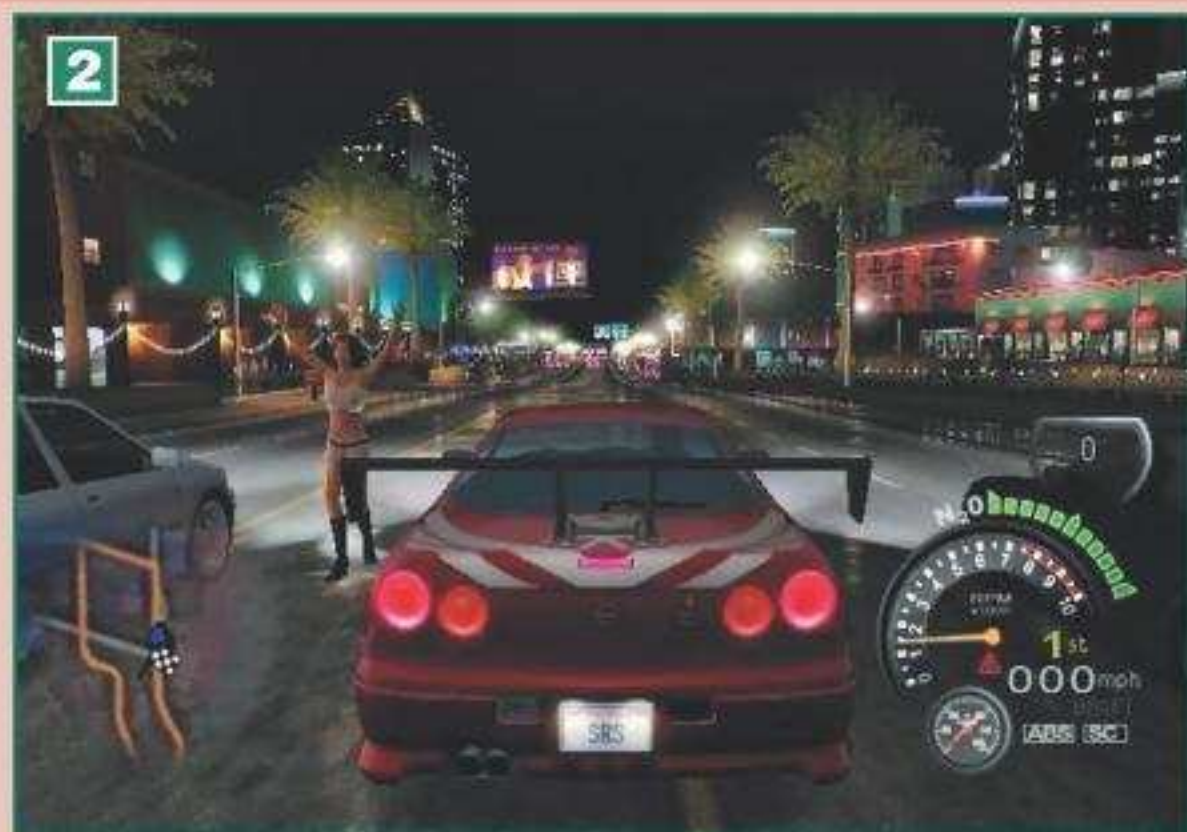
Система призов и поощрений очень похожа на то, что мы видели в... ну, вы поняли где, да? Основной аналог внутриигровой валюты — не деньги (хотя при-



1 Асфальт по традиции измазан чем-то блестящим. Ученые до сих пор теряются в догадках, что же это такое.

2 Скриншот называется: найди десять отличий от UFS: Underground.

3 На таких поворотах нужно зорко следить за колпаками на колесах. Ибо имеет тенденцию отлетать.



менение найдется и им), а так называемые «респекты» (от англ. respect — уважение, почтение), которые даются как за удачный исход заезда, так и за красивые финты и трюки на трассе. Именно от респектов будет зависеть продвижение по игре: они откроют перед вами ранее запертые двери, дадут доступ к новым автомобилям, запчастям и... девушкам. Последних разработчики планируют использовать в качестве успокоителя нервных клеток и эстетическо-эротического стимулятора глаз уставшего игрока. Есть респект — есть завлекательный танец. Нет респекту — скачи и кривляйся сам, неудачник. Или отправляйся ставить новый рекорд прохождения «контрольных точек», после чего девушки с радостью последуют за тобой хоть на край света, хоть в гараж...

Еще одним оружием, с которым Namco и Eutechnix собираются вступить в бой за покупательские кошельки, является максимально (насколько это, конечно, возможно в аркадной гонке) приближенная к реальности модель повреждений. Удивительно, как подобная, казалось бы, мелочь может преобразить игру, придав ей дополни-

тельный шарм и увлекательность. Результат ваших ночных походов будет отныне, что называется, налицо: вмятины, покореженный корпус, разбитые стекла... Кроме доставления чисто визуального наслаждения (ну кому же не понравится корчить дорожные машины задаром?) эта особенность геймплея имеет и практический характер: чем больше раскурочена ваша машина, тем труднее на ней ездить. Весьма, кстати, рискованное решение, ведь теперь придется следить за тем, чтобы машина не развалилась на половине пути к финишу, из-за чего лихачества на дорогах заметно убавится. Да и привычку навещать родной гараж перед каждым заездом в Street Racing Syndicate вырабатывать придется. В последнем, кстати, можно будет не только залатать свой покалеченный экипаж, но и приобрести стритрейсерские обновления, ассортимент которых так велик, что мы даже посвятили им отдельную врезку.

Графическая оболочка, в принципе, ничем особенным не выделяется, но и гостей из прошлого века не выглядит. Модели машин вполне пристойны и упитаны полигонами, а яркое, цветастое окружение не дает усомнить-

ся в аутентичности происходящего: да, ночной город выглядит именно так.

Поддержка с воздуха

Почти все вышесказанное, за редким исключением, относится исключительно к режиму карьеры. Только в нем следует ожидать поддерживающие целостность геймплея сюжетные изыски; к ним относится, в частности, и свободная езда по городу. В качестве подготовки к Великим Сверхениям Street Racing Syndicate предложит игрокам и стандартный набор режимов, попасть в которые можно прямоком из основного меню: Quick Race (стандартный заезд с 8-ю противниками), Checkpoint (езда по контрольным точкам), Speed Trial (гонки на выбывание) и некий Iron Man. Все три города доступны сразу же — для, скажем так, ознакомления с плацдармом будущих, почти боевых, действий.



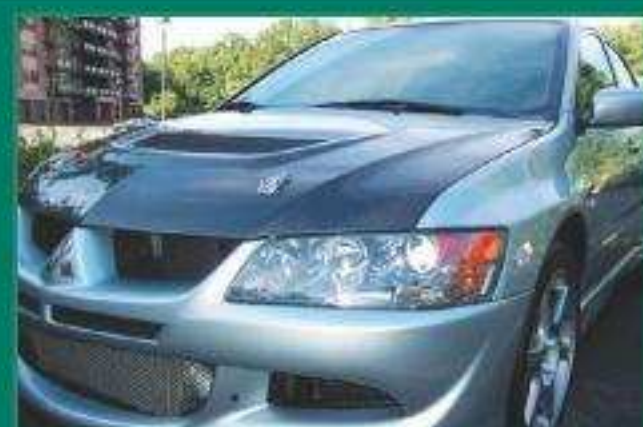
Отдельно следует отметить многопользовательский режим Street Racing Syndicate. Сам по себе он не представляет чего-то особенного, однако в России его продвижением займется компания «МТУ-Интел». Так что стоит ожидать и быстрого сервера на портале «СТРИМ.Арена», и различных чемпионатов с ценными призами.

■■■■

Намерения Namco ясны как день: дать пинка Need For Speed: Underground, согнав его с доходного места на рынке. Ну, или хотя бы переманить на свою сторону часть желающих побыть виртуальными стритрейсерами (а таких, надо сказать, ходит по нашей планете многие миллионы). Шансы есть: в недрах игры запрягано немало необычных идей. Сработают ли эти идеи так, как было задумано, мы узнаем уже в самое ближайшее время. ■



Свободе выбора — ур-ра!



Mitsubishi Lancer Evo VIII

Рассказывая о Street Racing Syndicate, было бы большим упущением не упомянуть про местные автомагазины и не пробежаться по прилавкам с запчастями. Выбор тут, друзья, завораживающий! В SRS присутствует более 50 (!) лицензированных и тщательно смоделированных авто. Большинство машин приехало к нам из далекой Японии: Mazda RX-7 и RX-8, Toyota Supra MR2 Spyder, Celica, Corolla (AE86); Subaru WRX, WRX STi; Nissan Skyline GT-R (R34) и 350Z; Lexus IS 300 и Mitsubishi Lancer Evo VIII. Нутро самурайских повозок можно будет начинить запасными частями от таких производителей, как Holley, Yokohama, Brembo и так далее. Не забыли разработчики и про возможность самовыражения: к вашим услугам всевозможная боевая раскраска авто, а также тучи наклеек разной степени похабности.

Полифония

Как известно, одно из самых верных средств поддержания атмосферы — качественно, со вкусом подобранное музыкальное сопровождение. Вам мог быть не по душе хип-хоп и рок в NFSU, но то, что с созданием звукового фона эта музыка справлялась прекрасно, не признать невозможно. Namco также подошла к делу основательно, лицензовав два десятка разнообразнейших треков от самых известных лейблов, включая даже культовый в определенных кругах Ninja Tune. В списке присутствующих стилей — проникновенный R'n'B, зажигательный хип-хоп, а также целый ворох рок-групп различной степени известности.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Еще одна игра про ночные города, мокрый асфальт и девушек в бикини. Короче говоря, стритрейсерский симулятор. При всей вторичности идеи симулятор, надо сказать, весьма неплохой.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Eugen Systems ■
Похожести: C&C Generals ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Март 2005 года

www.atari.com/actofwar

Если бы великий классификатор **Карл Линней** жил в наше время, то он бы непременно поделил все RTS, выходящие из раскаленных издательских цехов, на два вида: те, что с эльфами, и те, что с танками. В качестве общих признаков ученый вывел бы замешанность игрушек на сборе максимального количества ресурсов, рекрутировании наимоощнейшей армии и строительстве самой большой базы. Не укрылись бы от взгляда опытного исследователя и отважные новички, посмевшие бросить вызов традициям. Одним из таковых, несомненно, в его классификации было бы детище малоизвестной французской компании **Eugen Systems** — игра под названием **Act of War: Direct Action**.

Завтра будет круче, чем вчера

Сюжет Act of War написан гном **Дейлом Брауном** (о нем обязательно см. в отдельном материале где-то неподалеку) и гласит: в самом ближайшем бу-

дущем разразится глобальный энергетический кризис, а за власть над миром начнет бороться некий «Консорциум производителей нефти» (мутировавшая ОПЕК?). Там, где не сработают экономические рычаги воздействия, в ход пойдут атаки террористов и прямая интервенция, от которой не сможет оградиться ни Европа, ни США.

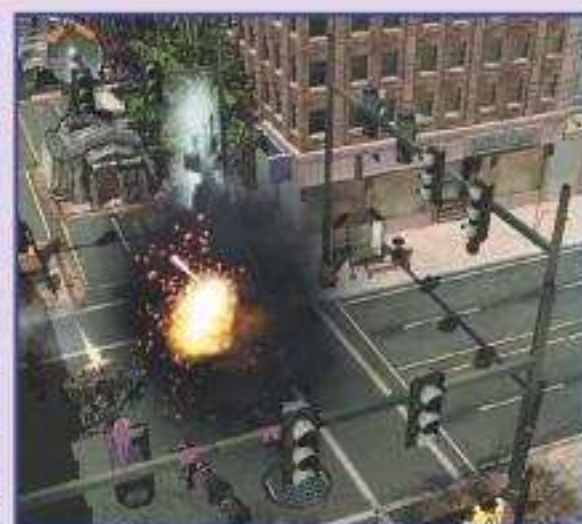
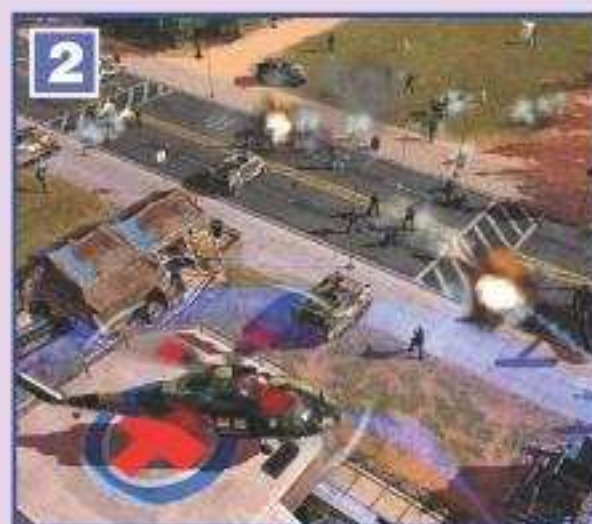
Вопрос номер один повестки дня в Вашингтоне — создание оружия возмездия, способного поставить-таки на место зарвавшихся нефтяных магнатов. «Морские коттики», рейнджеры и «зеленые береты» на эту роль не подходят, так как способны решать лишь узкоспециализированные задачи. Поэтому, с подачи мистера Брауна, Президентом Виртуальных Соединенных Штатов Америки принимается доктрина «Прямого действия» (Direct Action), которая предполагает создание подразделения оперативного реагирования (Task Force) под кодовым именем Talon. Бойцы этого убер-от-

ряда способны сделать все что угодно и где угодно в течение 24 часов. (Кстати, создание именно таких подразделений, подчиненных напрямую президенту страны, было рекомендовано Комиссией по расследованию событий одиннадцатого сентября — Eugen Systems могут гордиться успешно... хмм... заимствованной идеей).

Ближе к делу. Наше альтер-эго в Act of War — бригадный генерал Джейсон Рихтер. Легенда гласит, что когда-то Джейсон возглавлял знаменитое спецподразделение «Дельта». Поэтому неудивительно, что ставка сделана именно на него. Противники нашего героя — террористы и злодеи всех мастей — также не сидят на месте и уже внедрились своих агентов даже в Национальную гвардию США. География боевых действий самая разнообразная: Москва, Лондон, Вашингтон, Каир и так далее. Всего в однопользовательской кампании будет порядка трех десятков миссий, которые, будучи помноженными на сотню

доступных юнитов, дают невиданный ранее простор для воплощения самых необычных стратегическо-эротических фантазий. Среди заданий наблюдаются и широкомасштабные войсковые операции, и освобождение заложников, и stealth-миссии. При этом в первой трети игровой кампании мы будем лишь реагировать на хулиганские выходы «террористов». А вот потом, разобравшись, откуда растут ноги у заговора, организуем злодеям ответную порку.

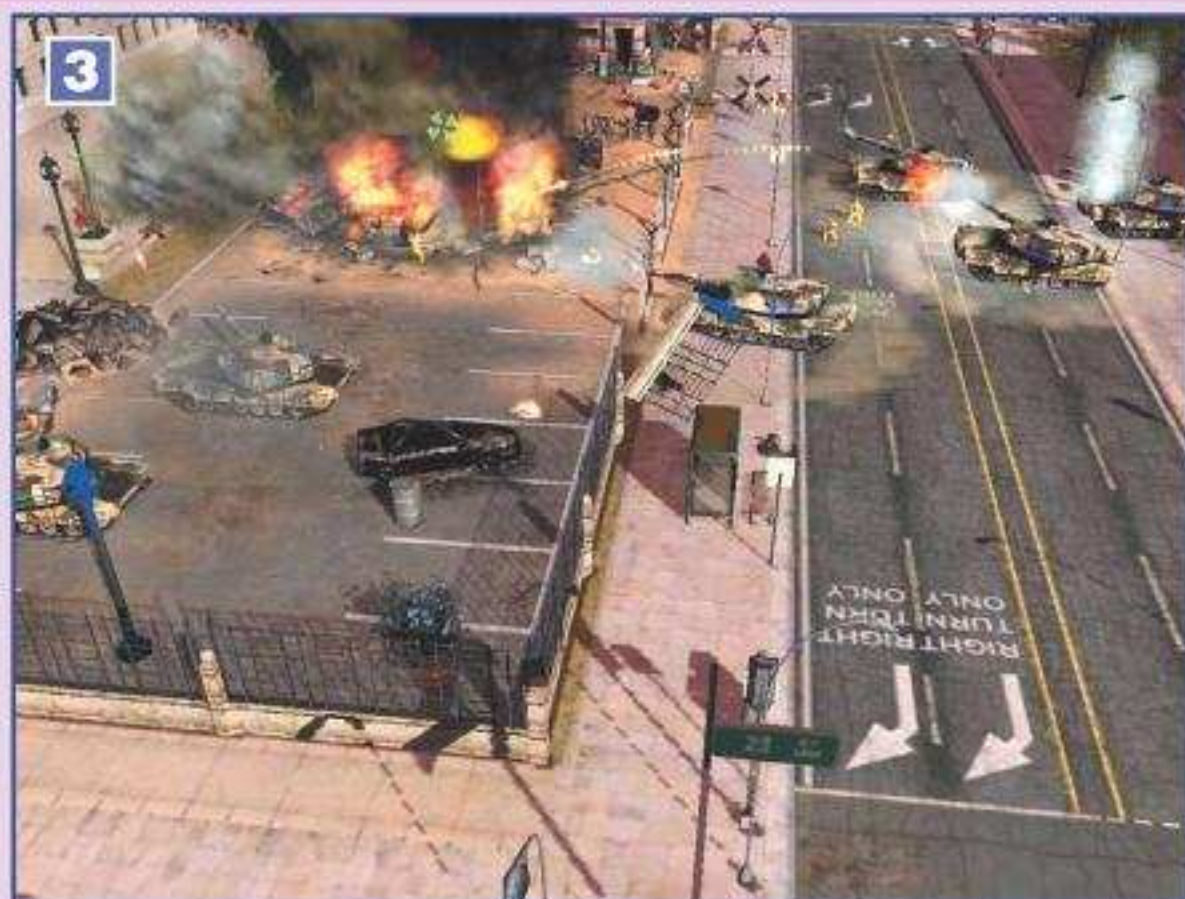
В общем, по сюжету выходит самый настоящий технотриллер. А в чем состоит главная положительная черта технотриллеров? Правильно, в наличии перспективных видов вооружения, которые появятся в армии в самое ближайшее время. Act of War отступать от традиции не собирается. Каждая побрякушка, стоящая на вооружении Task Force (исключительно «made in USA», кстати говоря), если и не имеет реального прототипа, то уж точно существует в виде чертежей, моделей и т.п. Даем обе наши



1 Сгорел Овальный кабинет — греху там больше места нет!

2 Наши войска не допустят теракта ценой самого плотного огневого контакта.

3 Лихая у наших танкистов работа — нет времени правила чить поворота.



головы на отсечение — Брауну пришлось неслабо поэксплуатировать свои армейские связи. Впрочем, доступ к главным «вкусностям» даже для хороших ребят с шевронами Talon будет организован лишь «по талонам», то бишь за деньги.

Противостоящие нам экстремисты тоже не лыком шиты и используют как серийные образцы мирового оборонпрома вроде автоматов Калашникова, так и то, что принято называть high-end. Очень на последнее надеемся, ведь умельцы сбивать «стелсы» из трехлинейки давно покинули ряды вооруженных сил, а легендарный иракский крестьянин, на чьем участке пару лет назад плюхнулся «Апач», вообще оказался прохиндеем и вруном.

Каждая сторона (поиграть за злодеев из Консорциума можно будет в многопользовательском режиме), разумеется, имеет свои сильные и слабые места. Так, традиционно главным аргументом ястребов Пентагона будет тотальное превосходство в воздухе. Про преимущества Консорциума пока ничего не известно, но смеем предполагать, что это окажется нечто с террористическим уклоном.

Пленные решают все

Гейм-дизайнеры Eugen Systems абсолютно уверены, что во всеобщем темном будущем на первое место выйдут не производственные мощности и полезные ископаемые, а человеческий фактор. В Direct Action игрокам не придется валить лес и погружаться в глубины земной коры. Брошенная разработчиками нефтяная косточка (строим вышки, перерабатывающие заводы, танкеры и т.д.) служит лишь для удержания стратегов «в своей тарелке». Базу экономики борющихся сторон составят военнопленные. Оккупированные хилыки миглом конвертируются в наличные, принося нам не меньший доход, чем черно-золотая нефть. Отбитые у неприятеля однополчане также пополняют родной баланс. Скажете, это не соответствует правде жизни? Возможно, да. Но стоит понять и разработчиков: таким оригинальным образом они пытаются привить нам ощущение ценности каждой боевой единицы. Тем более что юниты имеют свойство приобретать и накапливать боевой опыт! Кому захочется бросать в

неприятельском тылу лучшего аса родной авиации или танкиста высшей категории?

Впрочем, не будем сгущать краски. Есть в Act of War место и традиционным трудовым будням стратега. Конструируем базу, строим юниты, занимаемся прочими привычными делами. Преимущество больших армий никто не отменял, однако на первый план выходит все-таки качество вооружения. Кредитов на по-настоящему стоящие игрушки требуется немало, всем и на все хватать не будет никогда, так что над комплектованием войск придется немало поразмышлять...

А теперь давайте предположим, что вас зовут **Хенрик Страндберг** и вы трудитесь старшим продюсером Eugen Systems. Кого бы вы выбрали для работы над игрой, чье действие протекает в основном в урбанистических ландшафтах? Совершенно верно — архитекторов. Самых настоящих, ага. Многие из сотрудников компании ранее не имели прямого отношения к разработке компьютерных игр, а занимались градостроительством. К гадалке можно не ходить: именно граж-

данским специальностям французов игровая аудитория обязана представленной на скриншотах красотой и детализацией площадей, улиц и переулков. Все это на экранах можно не только как следует разглядеть, но и «понюхать»: камере разрешено утыкаться чуть ли не в стены построек. Прибавьте сюда стопроцентное 3D, потрясающую анимацию персонажей — и вы поймете, что Act of War имеет шанс заслужить звание одной из самых красивых RTS будущего года. В наличии и возможность разломать всю эту красоту — видимо, среди экспертов компании затесались и бригадиры команд, специализирующихся на сносе дворцов и замков.

■■■■

Две тысячи пятая весна покажет, каковы они, «Правила боя» будущего. Пока проект выглядит самой что ни на есть «темной лошадкой»: как разработчик компьютерных игр Eugen Systems особой славой пока не снискала и ждать от ее детища можно как провала, так и «выстрела». Будем надеяться на второй вариант развития событий. ■

Дейл Браун, человек и Юпитер



Свою первую повесть — о полете на Юпитер — Дейл Браун написал, когда ему было одиннадцать. Окружающие пробу пера оценили, однако сам парнишка в те годы видел себя скорее журналистом, а не писателем.

Тем не менее учиться Дейл пошел на исторический факультет государственного университета Пенсильвании, а после получения диплома подался в ВВС США, где переквалифицировался в пилот-бомбардировщика и дослужился аж до звания капитана. Демобилизовавшись в 1986 году, бывший пилот неожиданно вспомнил про Юпитер и решил взяться за старое. Вопрос «А про что писать?» разрешился быстро. Зная значительно больше, чем большинство писателей, об армии и всем, что с ней связано, Дейл решил попробовать себя на поприще технотриллера. Первый удар по читателю был нанесен романом *Fight of the Old Dog* (действие этого

детектива происходит в самом сердце СССР, секретная диверсия исходит от республиканской партии и Пентагона).

Следом он написал еще порядка дюжины романов (*Sky Masters*, *Night of the Hawk*, *Battle Born* и так далее). На сегодняшний день книги Дейла Брауна переведены на одиннадцать языков и доступны читателям семидесяти стран мира. Авторитетная газета *New York Times* целых пятнадцать раз признавала Брауна самым кассовым автором. Меж тем помимо книг из-под пера Дейла также вышло несколько весьма интересных журналистских эссе на темы вроде «Как нам не допустить очередной холодной войны?».

Едва начав работать над проектом *Act of War*, сотрудники **Eugen Systems** поняли, что для раскрытия темы им необходимы: 1) человек, способный рассказать увлекательную историю о том, что будет представлять собой военный конфликт ближайшего будущего; 2) опытный военный эксперт.

Дейл Браун стал для них и первым, и вторым.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная стычка плохишей и хорошистов с глубоким политическим подтекстом. Очень похоже на «стратегию от Тома Клэнси», с той лишь разницей, что вместо дяди Тома на этот раз за перо взялся его друг и коллега Дейл Браун.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

THE ROOTS

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: RPG ■ Издатель: Senega ■ Разработчик: Tannhauser Gate ■ Похожесть: Final Fantasy, Grandia ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Февраль 2005 года

www.theroots-game.com

Всем разработчикам компьютерных игр (да и не только игр), сколько бы у них не было опыта, таланта и денег, всегда не хватает одного ресурса. Имя тому ресурсу — время. Мне уже кажется, что перенос сроков выхода игр стал чем-то вроде правила хорошего тона: теперь считается, что самые гениальные мысли должны посещать разработчиков аккурат за полторы секунды до отправки готового продукта в печать. И если игра вышла ровно в тот день и час, когда нам ее обещали, — стыд и позор людям, выпустившим ее. За что? Да за полное отсутствие концептуальных идей, которые просто обязаны возникать в последние дни предреализации проекта. Шутка, конечно, но и в ней есть доля правды.

В отношении сроков выхода и гениальных обещаний **The Roots** строго следует приведенному выше закону. Мы должны были увидеть эту игру еще осенью, но до сих пор черпаем сведения не из своих личных наблюдений, а только из обещаний разработчиков, количество которых растет чуть ли в геометрической прогрессии. Итак, что же там, в нашем черпачке?

Мы теряем корни

Сюжет **The Roots**, как и следует из названия игры, теснейшим образом связан с деревьями. Мир Lorath защищают шесть магических деревьев, к каждому из которых приставлен Хранитель. И все, как водится, было в порядке, пока где-то в глубоких безвестных пещерах не проснулся очередной Темный Лорд. Он, как и полагается уважающему себя главзлодею, тут же принялся творить беззаконие и самоуправство, в результате чего магические деревья стали потихонечку засыхать. Первым двинуло корни Дерево Жизни — и вот его Хранитель, молодой красавчик Ян, отправляется в долгий путь, в конце которого (кто бы сомневался) приветственно подмигивают те самые пещеры.

Поскольку игра четко ориентирована как JRPG (RPG в японском стиле), никаких значительных отклонений от основного сюжета мы не получим. Так что придется радоваться хотя бы обещаниям разработчиков намертво приклеить к сторилайну тут и там пару сотен разнообразных квестов в стиле лучших ролевых игр этого тысячелетия.

Мир **The Roots** поделен на 24 региона, каждый из которых сможет похвастаться уникальным пейзажем, монстрами и даже музыкальным сопровождением. О последнем разработчики говорят с особенной гордостью, обещая выдать на-гора не менее двух часов первоклассного саундтрека.

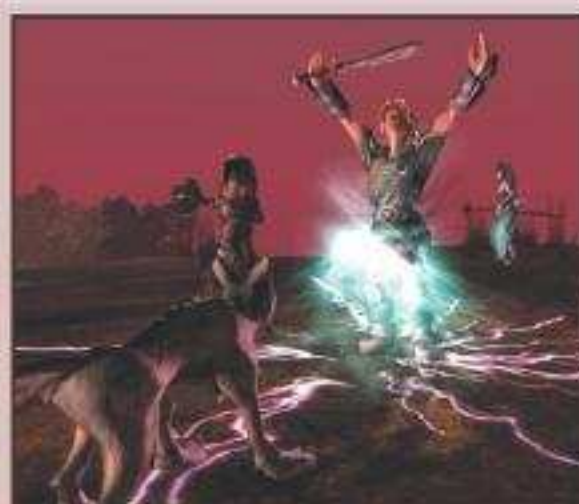
Кочуя по сюжету, наш герой постепенно обзаведется командой сотоварищей — это могут быть как Хранители других деревьев, так и вполне себе обычные попутчики с собственной игровой историей. Впрочем, взять более трех человек в партию не получится. Как будет строиться управление нашей командой (например, будут ли компаньоны без проволоочек показывать нам свой инвентарь и позволять проводить манипуляции с характеристиками), — тайна сия велика есть. Зато известно, что каждому приключенцу обещаны некие абсолютно уникальные умения в части уничтожения всего, что умеет ходить, плавать, ползать или летать.

Ролевая система **The Roots** никак не связана с мудреными правилами типа D&D и вообще отличается спартанской простотой в стиле

Dungeon Siege. Начального этапа генерации главного действующего лица не будет, ибо Хранитель — уже сложившаяся личность с готовыми характеристиками. В процессе роста данного персонажа (равно как и всех прочих) развиваться станут именно те умения, которые больше всего использовались. Новые навыки будут изредка выдаваться как бонус при получении очередного уровня, а если кто-то торопится узнать все и сразу — милости просим к местным репетиторам; только учтите, в плане оплаты они мало чем отличаются от своих земных коллег. Ну и, разумеется, меч и магия, первейшие атрибуты любой ролевой игры, присутствуют во всех необходимых ипостасях: несколько магических школ, несколько видов оружия, атакующие и защитные заклинания и боевые приемы — десятки вариаций, на любой вкус и стиль игры.

Карты, деньги, два дирижабля

The Roots порадует нас и рядом интересных и нечастых для RPG решений. Первое из них — это пошаговая боевая система. Путешес-



- 1 Заклинания выглядят эффектно... Или это просто пиротехника?
- 2 Уныло, мрачно, кресты кругом... однако придется спрятаться от дождя в этом старом храме.
- 3 Трое минотавров против пары Хранителей: бой будет жарким!
- 4 Обнажить оружие! На мосту может быть засада.



твия по миру проходят во вполне реальном игровом времени, но при встрече с врагом игра перенесет нас на специальную арену, бои на которой проводятся по правилам, очень похожим на **Final Fantasy**. Нам обещают наличие некоей «динамически изменяемой» инициативы (вообще, разговаривать о боевой системе, имея на руках только краткое ее описание, — не самое благодарное занятие), а также возможность произвольно размещать своих персонажей на арене боя. Надо отметить, что в *The Roots* расположение бойцов играет весьма важную роль; например, удар в спину нанесет вдвое больший урон, нежели в лицо. Радуют также обещания разработчиков представить нашему вниманию несколько десятков различных арен, что предполагает большое разнообразие тактик.

Второй интересной особенностью *The Roots* станет наличие пары встроенных мини-игр. Прямую аналогию проводить даже неинтересно, думаю, любому геймеру ясно, откуда заимствовано столь «неординарное» решение. Вы подумали про **Star Wars: Knights of the Old Republic**? Несомненно, хотя корни в данном случае надо искать еще глубже, а именно в серии **Might and Magic**, с которой, собственно, и пошла традиция вставлять в RPG разнообразные карточ-

ные и не совсем карточные забавы. В данном случае нашему вниманию будут предложены: логическая игра *Trion*, которая по содержанию и правилам очень похожа на широко известную «камень-ножницы-бумага», а также *Ballooncraft Race*, то есть гонки на дирижаблях. По сюжету нужно будет сыграть в каждую из этих игр только по одному разу, но если развлечение придется вам по душе, можете посвятить ему гораздо больше времени. Тем более что каждый выигрыш будет приносить интересные призы, в том числе и специальные жетоны, которые могут помочь во время очередной битвы: добавляют несколько пунктов защиты, вызовут на помощь парочку монстров и тому подобное.

Что касается наполнения игры различными милыми сердцу каждого манчкина вещами и артефактами, то с этим у *The Roots* полный порядок. Несколько сотен различных видов оружия и брони, от примитивных экземпляров до уникальных вещей, не оставят равнодушными истинных ценителей. Более ста типов монстров помогут нашему герою набирать опыт и уровни. Ну, и для полноты статистики добавим полторы сотни обывателей, у каждого из которых найдется парочка заковыристых проблем, требующих нашего непосредственного вмешательства.

Пожалуй, на этом наше предварительное знакомство с *The Roots* можно считать оконченным. Несколько моментов до сих пор остаются в тени, в частности — особенности интерфейса и управления в игре: ни единого слова от разработчиков, ни единого намека на скриншотах. Как будет реализована карта, инвентарь, функциональные клавиши, быстрые слоты — все это мы узнаем, видимо, только после окончательного релиза, срок которого на этот раз установлен на 28 февраля.

Радует заявление разработчиков о том, что Xbox- и PC-версии игры выйдут одновременно и почти не будут отличаться друг от друга. Немного огорчает отсутствие опции сетевой игры для владельцев ПК.

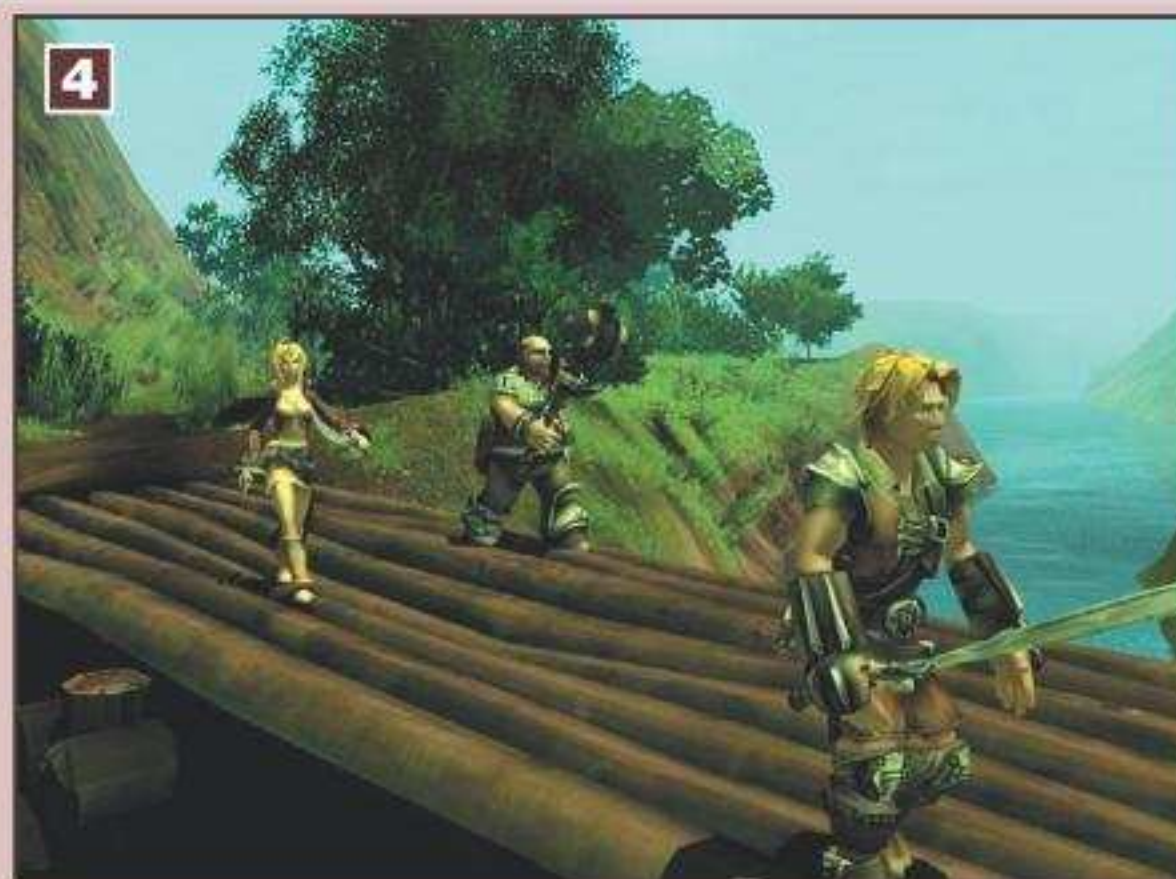
Общий же прогноз, если попытаться выразить его в двух словах, таков: *The Roots* — игра на любителя. Для тех, кто с ностальгией вздыхает о *Final Fantasy*, увлекается японской культурой и неравнодушен к консольным играм, *The Roots* станет прекрасным подарком. Всех остальных, а особенно хардкорных ролевиков, игра, по всей вероятности, оставит равнодушными. Но это пока только прогноз: кто знает, что мы ■

Пусть всегда будет солнце

The Roots разрабатывается, в первую очередь, в расчете на приставку Microsoft Xbox, что соответствующим образом сказывается на графике. Разработчики утверждают, что японский стиль, дух и интерьеры придадут игре совершенно неповторимый антураж и очарование, а разработанный ими самолично движок 3D Reality Engine покажет все это благолепие с самой что ни на есть выгодной стороны.

Отдельно стоит отметить погодные эффекты, которые «моторчик» воссоздает с особой тщательностью: дождь, снег, туман, грозы, снежные бури, ураганы и далее, далее. Дело в том, что, по словам разработчиков, от погоды во многом будет зависеть поведение обитателей мира игры: например, во время грозы крестьяне станут уходить с полей, а празднующиеся гуляки поспешат в близлежащий трактир, дабы согреться за кружкой горячительного.

С другой стороны, торговцы даже на время штормового предупреждения не посмеют закрыть двери своих лавок, дабы мы в любой момент смогли избавиться от груды собранного с убитых врагов хлама и затариться необходимыми вещами. Точно так же и критичные для сюжета персонажи будут терпеливо пережидать капризы погоды там, куда их недрогнувшей рукою поставят разработчики, — и все это ради нашего с вами удобства, дорогие читатели. Остается надеяться, что большую часть времени погода в игре будет солнечной и ясной.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый молодежный интернационал — приставочная RPG, скроенная по западным лекалам польскими разработчиками и шитая белыми японскими нитками.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Game Factory Interactive

РАЗРАБОТЧИК
3AGames

ПОХОЖЕСТЬ
Close Combat,
Sudden Strike,
Блицкриг

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

2005 год

www.kombat-game.ru



КОМБАТ

Андрей Александров

Тема Второй мировой войны в играх — неисчерпаема, как тот самый ленинский атом. В тысячный раз немцы нападают на Польшу, выгоняют французов-лягушатников из-под Эйфелевой башни, отчаянно рвутся к Москве и набивают огромную шишку на разрушенных улицах Сталинграда. Каждые несколько месяцев ботинки рейнджеров снова топчут пески Омаха, как его там, Beach, ну и как минимум один раз в год над крышей Рейхстага взмывает серпа-молоток-полотнище.

Признаем честно: большинство игр, посвященных Второй мировой, уже давно не блещут оригинальностью. Под дождем из почти одинаковых экшенов и стратегий можно запросто вымокнуть, простудиться и подцепить аллергию на всю WWII-тематику (апчи, блин! — прим. ред.).

Впрочем, нашлось во всем этом безобразии и несколько приятных исключений. Например, масштабная RTS «Комбат», которая в настоящий момент куется в производственных цехах украинской студии 3AGames. Здесь вам и позволят влезть в китель полевого офицера, и познакомят с реальной структурой армий середины прошлого века, и даже разрешат чуточку пошалить, поменяв ход истории.

Разумеется, Особый Отдел «Игромании» не мог оставить баяню «Комбата» без своего пристального внимания и вызвал на допрос представителя 3AGames — Николая Демченко. Николай долго сопротивлялся, говорил «вы меня с кем-то путаете!», но под конец все-таки раскололся и выдал всю жизненно важную информацию. Стенограмму допроса гражданина Демченко Н. мы и представляем вашему вниманию.

Офицерами не рождаются...

Несмотря на то что среди сотрудников 3AGames встречаются зубастые акулы украинско-россий-

ской игровой индустрии, сама команда очень и очень молода — в августе 2004 года она отпраздновала свой самый первый день рождения. Несмотря на это, планы у 3AGames уже взрослые — соорудить серьезную RTS с парой симуляторных козырей в рукаве. Так что первый вопрос был очевиден...

«Игромания» [И]: Собственно, как возникла сама идея «Комбата»? Почему вы решили сделать свою первую игру в столь серьезном и сложном жанре?



Николай Демченко, PR-менеджер 3AGames.

Николай Демченко [НД]: «Комбат» — давняя мечта Еськова Андрея, нашего руководителя проекта. Сам он, бывший танкист Советской армии, еще, наверное, сидя за рычагами своего гусеничного чудовища, начал подумывать о создании такой игры, где можно было бы реализовать правила ведения боя, учитывающие различные тактические уловки и хитрости, где бы параметры оружия, техники и навыки личного состава были максимально приближены к реальным. Фронты Второй мировой оказались, на наш взгляд, наиболее подходящими для такой задумки, и, к тому же, эта война всегда привлекала к себе огромное внимание

любителей стратегий.

Рассказывая об идее проекта, стоит отметить еще один маленький момент — изначально игра задумывалась как своеобразный симулятор командира. Это подразумевало, что игрок будет выступать в роли командующего боевым подразделением и по мере успешного выполнения поставленных задач расти в звании со всеми вытекающими последствиями — большая ответственность, больше войск, более трудные и масштабные задачи и так далее. Армия каждой из представленных сторон по структуре практически полностью копировала свой реальный аналог. При этом мы планировали, что все управление станет осуществляться на уровне командира, когда игрок контролирует не одиночные юниты, а отдает приказы сразу целым подразделениям. Другими словами, выступает в роли кадрового офицера, на чьи плечи возложено: планирование операций, организация взаимодействия различных подразделений, поддержание высокого морального уровня в рядах вверенных войск и далее далее.

Однако в ходе разработки мы

пересмотрели некоторые аспекты игрового дизайна и геймплея и сейчас стараемся сделать игровой процесс более динамичным и «развлекательным». Для этого было принято решение несколько ослабить «симуляторную» составляющую и делать качественную, не совсем обычную RTS, реализовав в ней как можно большее количество изначально планировавшихся «фич».

Здесь стоит отдать должное тому пути, который в самом начале избрали сотрудники 3AGames. Дело в том, что беда большинства RTS современности заключается как раз в том, что игроку приходится нянчиться буквально с каждым подчиненным на карте: позицию ему выбери, маршрут патрулирования укажи, соску подай. Самостоятельно же бойцы, по причине скудоумия выданного им искусственного интеллекта, способны разве что настучать по тылке выскочившему из ближайших кустов супостату. Разумеется, как только популяция подчиненных переваливает за два десятка, возиться с каждым из них становится невозможно, и игроку приходится выбирать одно из двух зол: либо попробовать орга-



Личный состав 3AGames.



1 Сегодня в село за салом и самогоном наведальсь танкисты...



2 Судя по антуражу, дело, скорее всего, происходит где-то в Прибалтике.

низованную атаку несколькими наиболее мощными юнитами, либо свалить все свои войска в несколько больших куч и наброситься на врага практически неуправляемой толпой.

Прекратить подобное безобразие можно, введя в игру самостоятельные подразделения, во главе которых стоит управляемый искусственным интеллектом командир. Тогда бы игрок смог планировать картину боя, ставя «общие» задачи перед подразделениями (захватить, организовать оборону), реализация которых ложилась бы на плечи командиров. Подобная игра действительно была бы самым настоящим «симулятором командира» — ведь в реальной жизни уже руководящий взводом лейтенант чаще ставит задачи перед отделениями, чем перед конкретными бойцами. Нечто подобное как раз и хотели реализовать 3AGames в «Комбате», но, судя по ответам нашего собеседника, сбыться этому пока не суждено. Почему отказались? Скорее всего, потому, что для качественной реализации подобной системы управления необходимо создать очень мощный и гибкий искусственный интеллект, способный самостоятельно выполнять достаточно сложные задачи. При этом даже небольшие просчеты, допущенные в программировании виртуальных полководцев, смогут привести к тому, что играть будет практически невозможно. Видимо, поэтому разработчики пока решили сосредоточиться на создании RTS с практически «классическим» управлением.

Впрочем, множество элементов «симулятора» действительно остались на своих местах. О них, собственно, и пойдет речь далее.

[И]: Расскажите подробнее про наше облаченное в мундир альтер-эго. Как будем расти в звании и что, помимо новых звезд на погонах, будет опускаться на наши плечи в результате карьерного роста?

[НД]: Стоит сразу заметить — в игре не будет юнита-офицера, который бы представлял самого игрока. Мы очень долго обсуждали этот вопрос и пришли к выводу, что лучше ничего подобного не делать. Да, это не совсем честно, но зато позволяет сразу же решить множество проблем, вроде «что будет, если этот юнит погибнет?»

Что же касается «карьерной» части игры, то она сейчас находится в стадии активной разработки и пока не обрела законченный облик. Впрочем, уже на данный момент про нее можно сказать следующее: у игрока в «Комбате» будет два пути для роста вверх. Первый: выполняя важные миссии, он непременно будет расти в звании (провал же чреват разжалованием). Во-вторых, не забыты и медали с орденами — их, в случае успешного развития событий, можно будет собрать целую коллекцию.

В перспективе игрок сможет дослужиться до командира дивизии. Впрочем, опытным путем мы пришли к решению, что максимум под его командованием будет один батальон.

[И]: А другие RPG-элементы будут?

[НД]: Да. В «Комбате» нашлось место росту параметров юнитов (опыт), морали, специальным юнитам-героям с уникальными возможностями.

Разумеется, нечто подобное

«карьерному росту» мы наблюдали и в других RTS, получая с каждым новым уровнем повышающуюся сложность игры и свежие, ранее невиданные, юниты. Однако в «Комбате» все эти факторы планируется привязать к результатам действий игрока, что сделает игру более непредсказуемой.

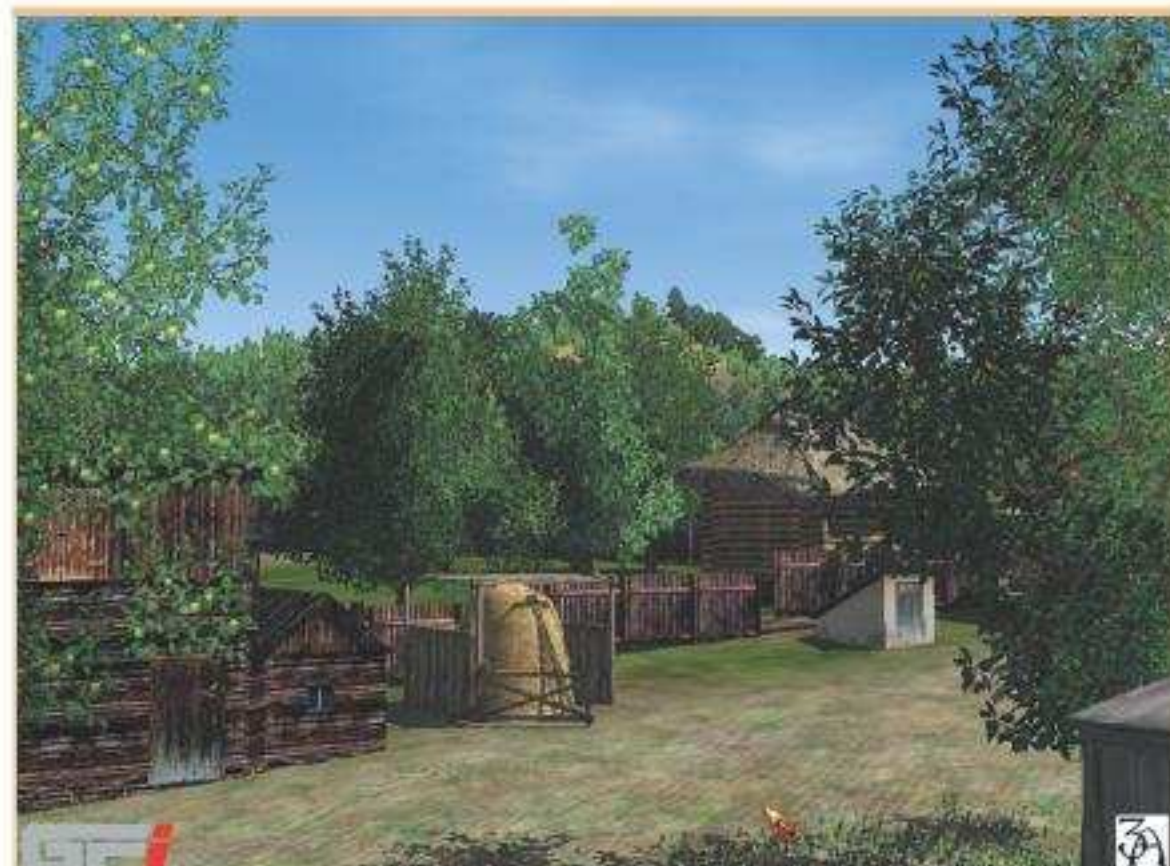
Наша версия победы

Собственно, сущность нашего офицерского бытия становится ясна. Мы начинаем в роли младшего командира и постепенно наращиваем количество и объем звезд на погонах. При этом почти каждый шаг по карьерной лестнице вознаграждается как и новыми возможностями, так и новыми проблемами.

Впрочем, не стоит забывать, что «Комбат» — это не только симулятор получения новых званий. Растить над собой мы будем, принимая непосредственное участие в сражениях Второй мировой и даже влияя на ее развитие.

[И]: А поведаете-ка нам о сюжетной линии игры. С чего все начинается? Как развивается? Насколько, наконец, «сильно альтернативной» может оказаться история, которую мы сотворим?

[НД]: Всего в игре запланировано три кампании — за СССР, Германию и союзников (США и Великобритания). Начинаться каждая из них будет с исторически достоверных событий. Время, расположение войск, соотношение сил, вооружение и, возможно, начальные боевые задачи — все это максимально соответствует реальности. А вот дальнейшие события уже будут развиваться по принципу снежного кома. Например, союзники могут опередить СССР, первыми войдя в Берлин и захватив его. Правда, и тут не обошлось без подводных камней. Думаю, ни для кого не является секретом, что народ Германии сейчас очень болезненно воспринимает все, что касается Второй мировой войны. Тема победы



А на яблоньке, кстати, поспели яблочки!

фашизма даже запрещена на юридическом уровне. В итоге мы столкнулись с тем, что Германия ни в коем случае не должна стать победителем в войне. И поэтому сейчас пытаемся построить кампании так, чтобы этого не произошло. Вариантов несколько, на какой именно падет наш выбор — покажет время.

Также стоит отметить, что, несмотря на наличие динамической кампании, нашлось в «Комбате» и место некоторым «фиксированным» моментам. Так, новые образцы вооружений будут появляться в игре тогда же, когда они появлялись и в настоящей войне. Поэтому легендарных «Тигров» и ИС-2 игрок в начале своей карьеры не увидит. Также в «правильное» время будут происходить и многие ключевые исторические события — например, высадка союзников в Нормандии (1944 г.).

[И]: А как будут различаться стороны, представленные в игре?

[НД]: Говоря об отличиях между сторонами, стоит отметить следующие основные моменты. Во-первых, каждая из них имела собственную структуру армии, которая отражена в игре. Во-вторых, у каждой страны на вооружении находятся собственные образцы оружия и военной техники со своими уникальными параметрами. В-третьих, нашлось место и уникальным спецподразделениям с собственными умениями и навыками.

Вообще, разрабатывая игру, мы стараемся сделать каждую сторону максимально похожей на свой реальный прототип. Так, например, Германия в начале войны будет наиболее подкованной в плане военной техники и кадров. А вот СССР в 1941 году не сможет похвастаться столь современной техникой и опытными

бойцами, но зато мораль солдат Советской армии будет на высоте. Разумеется, в процессе игры, с появлением новых вооружений и изменением ситуации на фронтах, баланс начнет изменяться.

Впрочем, несмотря на то что мы стремимся сделать стороны в игре максимально похожими на свои исторические аналоги, без некоторых изменений обойтись не получается. Так, известно, что армии участвовавших во Второй мировой войне держав очень сильно различались: кто-то был значительно мощнее, кто-то обладал более выгодными позициями. В игре нам приходится балансировать стороны так, чтобы они не слишком сильно разнились и не было какого-то определенного «выигрышного» выбора.

[И]: А как организована «боевая» составляющая? Будут стратегический и тактический уровни?

[НД]: Да, будут. Система достаточно стандартна. На стратегической карте мы оцениваем линию фронта и расстановку сил, получаем боевые задачи, решаем, куда выдвинуть свои части в первую очередь. На тактической же карте мы принимаем непосредственное участие в сражениях и локальных перемещениях.

Кстати, стоит отметить, что у нас будет реализована динамическая постановка задач. В «Комбате» для дальнейшего продвижения по игре совсем не обязательно успешно выполнять все миссии. В случае провала список текущих заданий просто обновляется, и вы продолжаете игру.

[И]: На сайте «Комбата» написано о том, что в начале игры будет возможность выбрать род войск: танковые или пехота. На что влияет этот выбор?



[НД]: В первую очередь — на конфигурацию ваших войск. Если, например, вы выбрали пехоту, то в течение всей игры вы будете играть преимущественно ей, хотя, конечно, и при поддержке танков. И наоборот. Разумеется, выбранный род войск очень сильно влияет на тактику боя: с танками у вас одни возможности, с пехотой — другие.

[И]: А как насчет прочих юнитов, представленных на поле боя? Чем они смогут нас порадовать?

[НД]: Многим. У игрока будет возможность прибегнуть к помощи авиации (запросить удар с воздуха, провести разведку вражеской территории, высадить десант или шпиона), артиллерии (запросить артподготовку, сконцентрировать огонь), различных спецподразделений (заминировать или разминировать территорию или объект, починить поврежденную технику, создать оборонительные

сооружения, организовать переправу через водное препятствие, восстановить связь). Управлять авиацией и артиллерией будет искусственный интеллект.

Отдельно стоит отметить разведку и диверсионные группы. Действовать они будут так. Вы посылаете в штаб соответствующий запрос. Если он подтвержден, то самолет выбрасывает над вражеской территорией шпиона или диверсанта, и они, под управлением ИИ, начнут творить самые разные пакости. Реализован у нас и аналог войск НКВД, чьей задачей будет контроль обороны или наступления. Другими словами, позади ваших войск развернутся силы НКВД, уничтожающие каждого, кто попытается бежать с поля боя. Впрочем, эту возможность игрок сможет использовать по своему усмотрению. Или не использовать, если она ему не нравится.

[И]: Ну и напоследок скажите несколько слов про графический движок и его характеристики.

[НД]: Мы разрабатываем движок с учетом самых новых графических технологий. Поэтому вы увидите в нем динамические тени и самозатеняемость, изменение освещения, времени года и погодных эффектов. Реализованы попиксельное освещение, система частиц, скелетная анимация, шейдеры версии 3.0. Отдельно стоит отметить разрушаемость объектов и терраморфинг (окопы, брустверы, воронки) — они не только будут украшать картинку, но и повлияют на тактику игры.

■ ■ ■

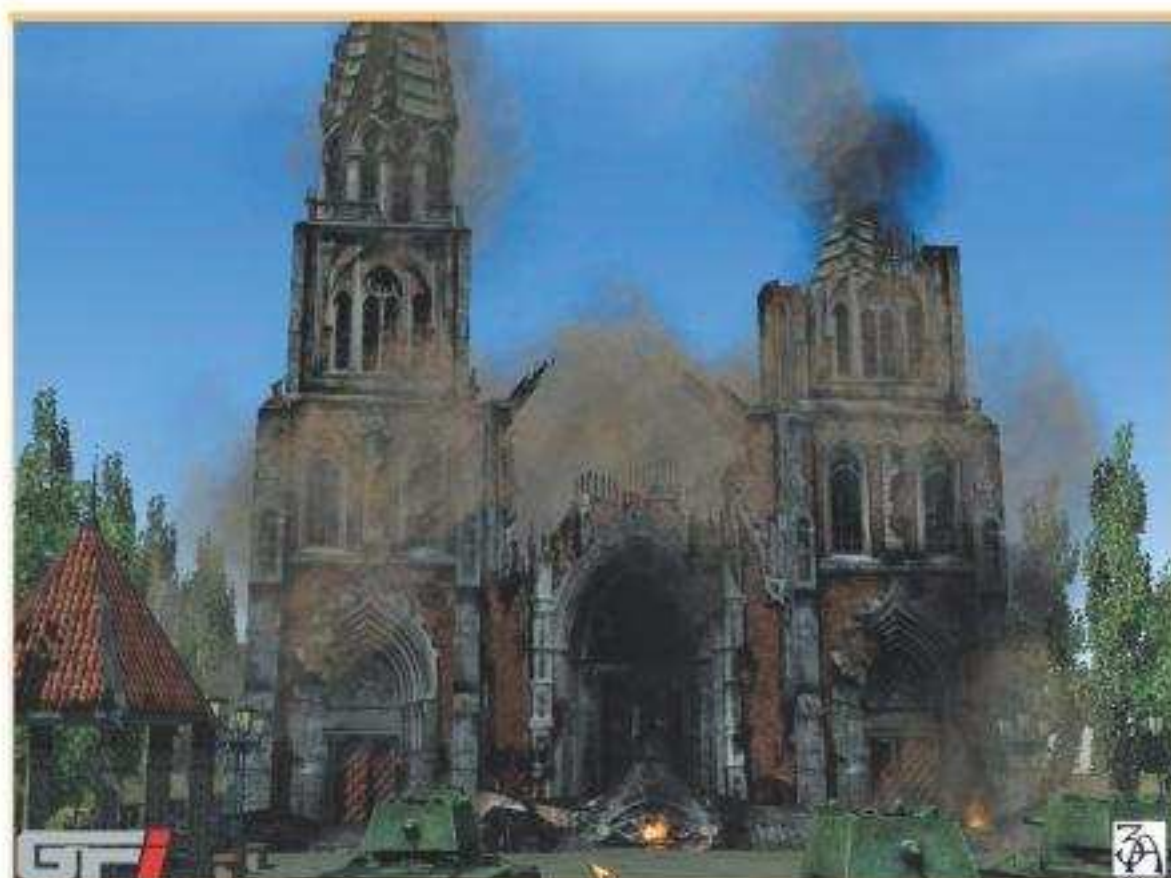
Разумеется, выше приведены далеко не все вкусности, запланированные в «Комбате», — о некоторых (по некоторым данным — самых страшных) секретах разработчики молчат, несмотря на применение самых совершенных технологий допросов. Сейчас сказать точно можно только одно — планы 3AGames способны вызвать зависть даже самого Наполеона. И если у ребят все получится правильно, и «Комбат» действительно станет такой игрой, о которой вы только что прочитали, то... Впрочем, до конца 2005 года еще ждать и ждать, так что не будем пока загадывать. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Боевой симулятор баттани-комбата с полным комплектом офицерских радостей — тактическим командованием, стратегическим планированием, набором погонных звезд, двойным пайком и парадным галифе.

ПРОЦЕНТ

70%



Стайка КВ-1 объявила войну архитектуре.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы»,
«Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

В продаже одновременно с мировой премьерой!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Представьте хотя бы на миг, дорогие читатели, что мир этот сошел с ума и отправил на штурм средневекового английского замка подразделение американского спецназа. Лихое зрелище, не правда ли? Впрочем, результат предсказуем — винтокрылые UH-60 прорывают ПВО из лучников и арбалетчиков, а высадившиеся прямо возле ратуши коммандос быстро устраивают аборигенам «демократию». Еще смешнее выглядел бы визит средневековых викингов в Корейскую, представьте себе, Народную да еще и Демократическую Республику.

Воинственных бородачей там сначала бы засмеяли, потом арестовали и, прицепив к межконтинентальной баллистической ракете, отправили открывать Америку...

Но, к счастью, с психическим состоянием у нашего мира все в порядке. И поэтому даже в компьютерных играх американский спецназ орудует в Северной Корее, а викинги штурмуют замки в средневековой Британии. Итак, сегодня в центре нашего внимания две замечательные игры — **Stronghold 2** и **Ghost Recon 2**.

Андрей Александров, редактор

Stronghold 2

Михаил Бузенков

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Global Star ■ Разработчик: FireFly Studios ■
Похожесть: Stronghold, Александр ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Дата выхода: апрель 2005 года ■ www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Интересно, о чем думали разработчики из **FireFly Studios**, закладывая первый камень в фундамент своего **Stronghold**? Волновались? Прикидывали, как бы довести до ума этот чертов баланс? Думали о том, что игра, скорее всего, пройдет незамеченной? Или верили в то, что проект получит хорошие отзывы в прессе, где отдельно будет подмечена оригинальность отстроенного проекта? Тайна эта, наверное, навсегда останется достоянием самих разработчиков. А вот дальнейшие их мысли угадать уже заметно проще. Один раз освоенную грядку надобно эксплуатировать как можно дольше и с как можно большей отдачей. И вот за считанные месяцы к небу воздвиглись стены и башни **Stronghold Crusader** — аддона, развившего заложенные в оригинале идеи. А

вот дальше уже потребовалось куда более значительное вмешательство архитекторов. Три года они в тайне корпели над чертежами игры и вот, наконец, сообщили поклонникам RTS долгожданную весть: **Stronghold 2** — быть!

Трудности бытия

Что можно сказать о будущей игре, скользнув глазами по анонсам? А то, что викинги — злодеи и гады. Распоясались совсем и вынашивают планы захвата мирных земель старушки Британии. Наказывать бородачей кнутом без пряника предстоит игроку, который в **Stronghold 2** встанет во главе целого королевства.

Жанр игры заметно сместился в сторону так называемых «симуляторов бога». Фактически, семена будущих перемен были засеяны

еще три года назад в первой части игры, но тогда выращивание яблок, выделка шкур и обработка железной руды воспринимались исключительно как материальные основы для будущей армии. Теперь же возня с оставшимися в тылу крестьянами обещает стать чуть ли не отдельной «игрой в игре». Список гражданских профессий заметно расширился — например, в нем появились такие уважаемые граждане, как уборщики отходов человеческой жизнедеятельности и охотники на крыс. Первый бегаёт по городу с тележкой и развозит свой ценный и ароматный груз по ямам, второй же болтается с верным соколом, то и дело отправляя пернатого на поиски усаемых животных-недоразумений. Ведь известно, что крысы — это не только ценный мех и неплохой шашлык, но также еще, например, чума. Так что если крысолов схалтурит, то за дело придется приниматься лекарю. Кстати, кроме лечения захворавших гражданских, этот мастер лечебных трав и зелий сможет поднимать на ноги раненых рыцарей и верховного главнокомандующего, то есть вашего виртуального протеже.

Впрочем, чума и отходы — далеко не самые главные проблемы в **Stronghold 2**. Куда опаснее групповое безделье и воровство. Эти высококультурные явления напрямую связаны с показателем популярности управленца в народе. Отказались от постройки таверны — будьте готовы к тому, что уставший крестьянин, вместо того чтобы пропустить пару кружек, начнет искать других развлечений. Закрома родины разграбит, например. И если превентивные меры, вроде той же постройки таверны, не приняты, то преступников придется отлавливать и распределять по тюрьмам. А средневековые казематы, надо заметить, высокой нравственностью и человеколюбием не отличались. Сотрудники **FireFly Studios**,



некогда записавшие самый правдоподобный звук раскалывающегося от удара палицы черепа, постарались на славу, смоделировав аж целый десяток пыточных приспособлений. Мало того — посягнувшего на бесплатные яблоки можно будет и просто прилюдно казнить. Для этого необходимо воспитать пару палачей, что потребует немалых затрат. Но цель оправдывает средства, ведь на место обезглавленного вора автоматически придет живой и, что самое главное, законопослушный гражданин — сотрудники отечественного Минюста уже исходят слюной, узнав о столь совершенной пыточной технологии.

Я, снова я и церковь

Помимо постройки вышеупомянутой таверны, повысить свою популярность среди народных масс можно будет при помощи храма



В **Stronghold 2** найдется работа и для личностей духовных — юные эстеты смогут украсить крепостные стены флагами и вымпелами.

божьего. Впрочем, один только факт наличия церкви чести игроку еще не сделает. Религия — процесс сложный и трудоемкий. Для проведения ежедневных служб необходимо наладить снабжение пастора свечами, которые, в свою очередь, отливаются из пчелиного воска, специально подготовленного человеком. Еще одно предприятие корпорации «Бог и партнеры» — монастырь, который при грамотной эксплуатации способен сыграть немаловажную роль в развитии королевства. Просвещенные монахи будут заниматься переписыванием книг, что обеспечит лорда тройным приростом популярности. Кроме того, в данном строении обучаются высококлассные воины — паладины и боевые монахи.

Еще одна интересная находка FireFly Studios — это возможность проводить полноценные дипломатические встречи, на которые разрешается пригласить любого дружественного вам правителя. При желании вместо беседы тет-а-тет можно затеять грандиозный пир на двенадцать персон, организованный, разумеется, за счет народа. Надоело вкушать деликатесы с заморскими дармоедами? Так женитесь, батенька. Жена не только принесет с собой море ласки и забот, но еще и поможет игроку значительно упрочнить свои позиции на политической арене. Кроме того, разработчики клятвенно обещают, что в релизе будут наблюдаться и рыцарские турниры, более конкретная информация о которых станет доступна ближе к релизу.

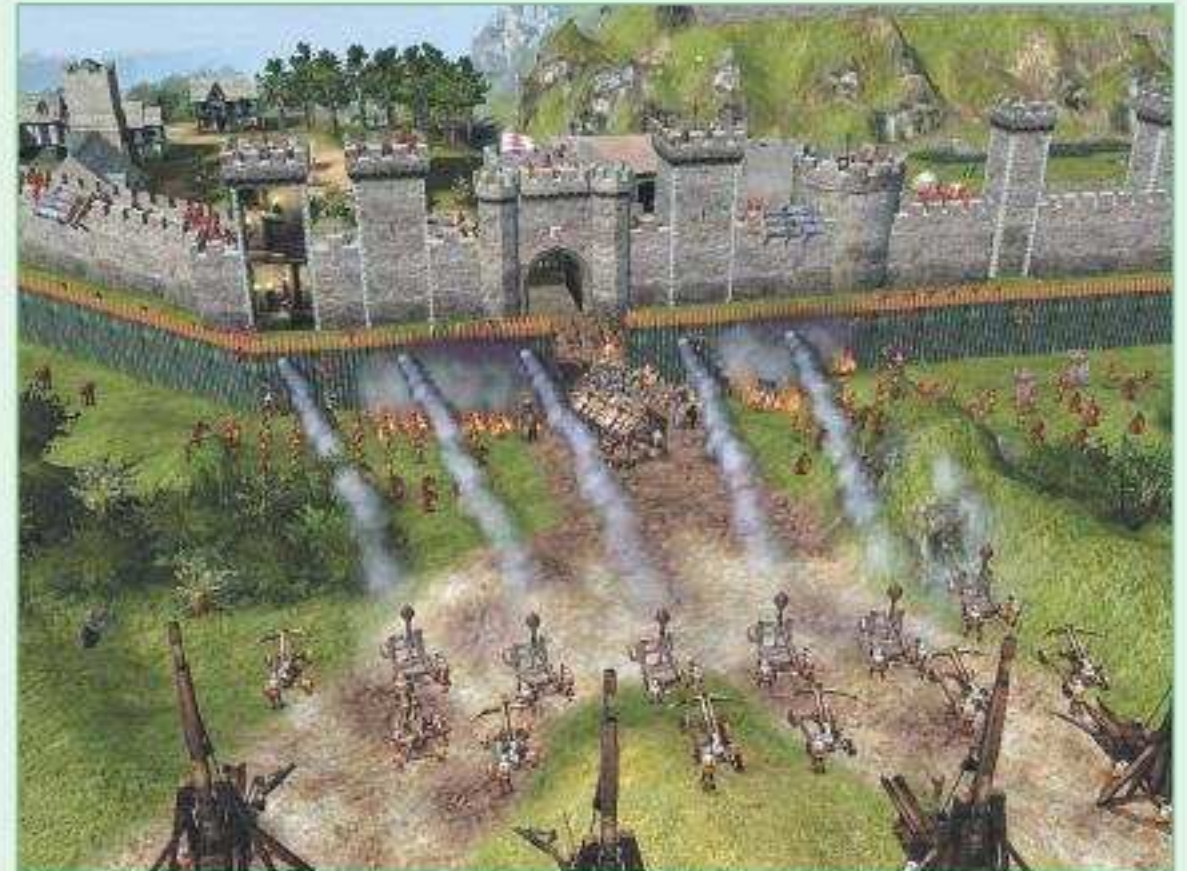
Средневековое трехмерье

Вездесущий ветер перемен, добравшись до визуального аспекта игры, усилился и превратил-

ся в сущий смерч. Замок, крепостные стены, булочные, фермы и десятки домов навеки покинули хиреющие просторы двумерной графики и перенеслись в уютное, ласкающее взор трехмерье. При этом вышеупомянутые объекты не только обзавелись первоклассными текстурами, но и обрели невиданную доселе функциональность. Так, в отличие от первой части, в Stronghold 2 войска позволяют размещать не только на укреплениях, но и внутри строений. Поэтому для взятия башни необходимо уничтожить юнитов, обороняющих винтовую лестницу. И, располагая всего лишь несколькими копейщиками да сворой арбалетчиков, можно хладнокровно отражать атаки заметно превосходящей армии противника.

Рассказ об изменениях в боевой системе можно вести еще долго. В первой части Stronghold разрушенные стены являлись настоящей экономической катастрофой, поскольку каменоломня зачастую располагалась за пределами поселения, и при продолжительной осаде доставка необходимого материала практически прекращалась. Более дружелюбное продолжение решение данной проблемы трактует иначе. Достаточно обзавестись десятком ловких инженеров, которые заделают неприятные пробоины, затратив при этом значительно меньшее количество ресурсов.

Многие, наверное, помнят неприступный замок Свины, осадить который кавалерийским наскоком было практически невозможно. Нефтяные поля, ров, многоуровневая система обороны и грамотная расстановка арбалетчиков заставляла бросать на верную смерть не одну сотню подчи-



Разрушать фортификации можно будет только при помощи катапульт и требучетов (даже не спрашивайте нас, что это значит, — спросите французов).

ненных. В Stronghold 2 организовать подобную оборону будет значительно проще. FireFly добавила в игру вид сверху и возможность осматривать владения глазами лорда, тем самым сделав стратегическое планирование более удобным и наглядным. Кстати, фанаты серии наверняка быстро разберутся с новым управлением — дизайнеры боятся, что все основные элементы интерфейса оставлены на своих местах.



При всех неоспоримых достоинствах были у первой части Stronghold и черты, не совсем достойные полноценной RTS. Так, например, для взятия крепости требовалось невероятное количество сил, сноровки и, что самое главное, времени. Разумеется, это сказывалось на многопользовательском режиме далеко не самым лучшим образом. Быстро надоедали и предложенные разработчиками одиночные сценарии.

Результатом такого невнимания стало то, что игра полагалась исключительно на однопользовательскую кампанию. Впрочем, большинству фанатов этого было достаточно. Про вторую часть судить пока рано, но большинство описанных нововведений дают право подозревать, что подход изменился не очень сильно.

Другие предложенные разработчиками наработки далеко не однозначны. При грамотной их реализации и просчитанном до тысячных долей балансе игра сможет претендовать на высокие оценки, в том числе и на наш неподкупный редакционный выбор. Но, с другой стороны, творцы из FireFly концентрируют внимание на мелких мещанских радостях, более свойственных сопливой **The Sims**, нежели серьезной, мужской стратегии. Насколько адекватным окажется конечный результат, мы сможем судить уже в апреле следующего года. ■



По всем правилам средневековой обороны войска разрешается размещать не только на башнях, но и на крышах домов.



Битва в чистом поле — явление в игре столь же редкое, сколь и красивое.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Алексей Бутрин

Жанр: Action ■ Разработчик: Red Storm Entertainment ■ Издатель: Ubisoft ■ Похо-
жесть: Tom Clancy's Ghost Recon ■ Дата выхода: весна 2005 года ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ www.ghostrecon.com/us/ghostrecon2/index.php

Ну что, друзья — оттопыри-
вайте уши пошире. Сейчас я вам
на них подвешу очередную пор-
цию детективно-политической
лапши быстрого приготовления
от старины **Тома Клэнси**.

Итак, на дворе у нас 2008 год.
Северная Корея уже «дотянулась»
своими шаловливыми ручками до
ядерного оружия, но решила на
этом не ограничиваться и быст-
ренько спустила остаток экономи-
ческих резервов... нет, не в уни-
таз, а на расширение запасов
обычного вооружения. Гипертро-
фированное развитие корейского
военно-промышленного комплек-
са, как и следовало ожидать, при-
вело к экономической катастрофе
в стране. Это вынудило прави-
тельство сократить расходы на во-
енные проекты и (о ужас!) при-
влечь иностранных инвесторов.

Но не все так просто. Ибо вме-
сто денежных мешков в страну
пожаловали бойцы спецподраз-
деления «Призраки» — главные
герои игры **Ghost Recon 2**.

Народные корейские сказки

Предыстория появления амери-
канских спецназовцев на корей-
ской земле длинна и запутана. Де-
ло в том, что помимо правительст-
венных элит в Северной Корее уже
достаточно давно существует мо-
гущественная «каста» военных во
главе с харизматичным генералом
Юнгом. С самого начала экономи-

ческих реформ этот дядька-в-пого-
нах стал призывать покончить с
вмешательством проклятых капи-
талистов в дела страны, а заодно
надавать по рогам предателям, си-
речь — законному правительству,
которое решило пойти на попятную
и урезать расходы на армию. Ситу-
ацию усугубляет то, что Юнгу, бла-
годаря большому влиянию среди
военных, удалось собрать вокруг
себя огромное количество едино-
мышленников и сконцентрировать
в своих руках реальную власть. В
результате в один прекрасный день
управление страной переходит в
руки военных, а до смерти напуган-
ные бюрократы из правительства
идут на мировую. Разумеется, все
программы по сотрудничеству с
иностранными инвесторами тут же
сворачиваются, а официальные ли-
ца корейского правительства начи-
нают отыгрывать на международ-
ной арене роль Иванушки-дурачка,
усиленно делая вид, что в стране
все очень даже благополучно.

Однако спутниковая разведка
показывает, что в стране далеко
не все в порядке — для решения
вернувшихся экономических
проблем Юнг собирается начать
агрессию против своих соседей
(читай — Южной Кореи и Китая).
Правительства США, Великобри-
тании, Германии и Франции,
обеспокоенные таким развитием
событий, решают отойти от поли-
тики невмешательства и отпра-
вить для ликвидации злодея

спецподразделение The Ghosts.

Очевидно, что путь к генералу
Юнгу будет неблизким и непро-
стым — по дороге «Призракам»
придется отправить на тот свет ор-
ды его сторонников, а также уни-
тожить десятки единиц военной
техники. Всего в игровой кампании
будет порядка полутора десятков
миссий: от разведки и до обороны.

Экшен тактике — не товарищ

Было бы наивно полагать, что
при разработке Ghost Recon 2 ди-
зайнеры **Red Storm** ограничились
лишь косметической модерниза-
цией движка и новым сюжетом. По-
жалуй, главное отличие игры от
предыдущей части заключается в
отсутствии тактического экрана,
на котором мы раздавали приказы
входящим в отряд бойцам и зада-
вали маршруты их передвижения.
Вместо него пожаловала система
раздачи команд своим подчинен-
ным непосредственно во время
боя. С одной стороны, такое новов-
ведение стоило бы приветство-
вать, ведь переключение на такти-
ческий экран в горячке боя было
самым быстрым способом угро-
бить и себя, и всех подчиненных.
Однако отказ от тактического эк-
рана повлек за собой массу сопут-
ствующих изменений — например,
теперь больше нет разбиения отря-
да на группы. Отныне на миссию,
помимо Скотта Митчелла, коман-
дира отряда, идет еще три бойца
— вместе они представляют еди-
ную, неразделимую четверку. При-
чем между членами этой четверки
переключаться нельзя. Равно как
нельзя подбирать солдат на мис-
сию и выбирать вооружение и эки-
пировку кому-либо. Достоянием
истории стала даже такая прият-
ная мелочь, как набор солдатами



опыта. В общем, из умной и слож-
ной игры Red Storm всего за пару
лет умудрилась создать эдакий ку-
бик Рубика для прапорщиков —
одноцветный и монолитный.

На самом деле причины корен-
ного пересмотра основ геймплея
лежат на поверхности. Оригиналь-
ный Ghost Recon разрабатывался
с расчетом на PC и был перенесен
на Xbox только через год после
выхода. Новая же игра изначально
создавалась под все платформы
одним махом (PlayStation 2 и
Gamecube тоже не остались обои-
денными — см. «За двумя зайца-
ми»), что привело к логичным по-
следствиям: большому количеству
аркадных элементов, упрощенно-
му управлению и так далее.

Приставочный дух проявился
даже в такой мелочи, как место-
положение игровой камеры — те-
перь по умолчанию Ghost Recon 2
предлагает нам вид от третьего
лица. К счастью, при желании
всегда можно переключиться в
привычный «перволицевой» ре-
жим — и на том спасибо.

Неужели, спросите вы, все так



Встреча с винтокрылым AH-64 никогда не сулила танкам ни-
чего хорошего.

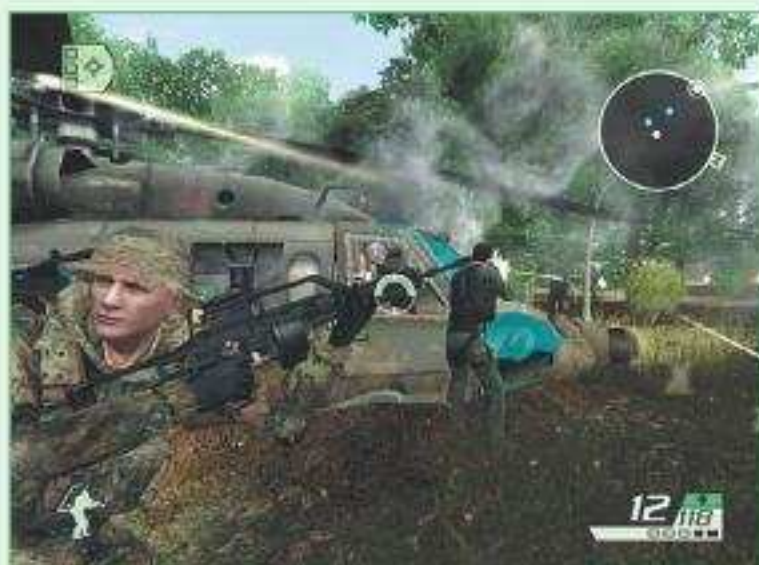


В первой части игры перестрелка на такой дистанции немину-
емо закончилась бы гибелью всего отряда.

MITSUMI

Power in Peripherals®

КЛИКай! по правилам



Спасение сбитых пилотов — непременная атрибутика любого военного экшена.

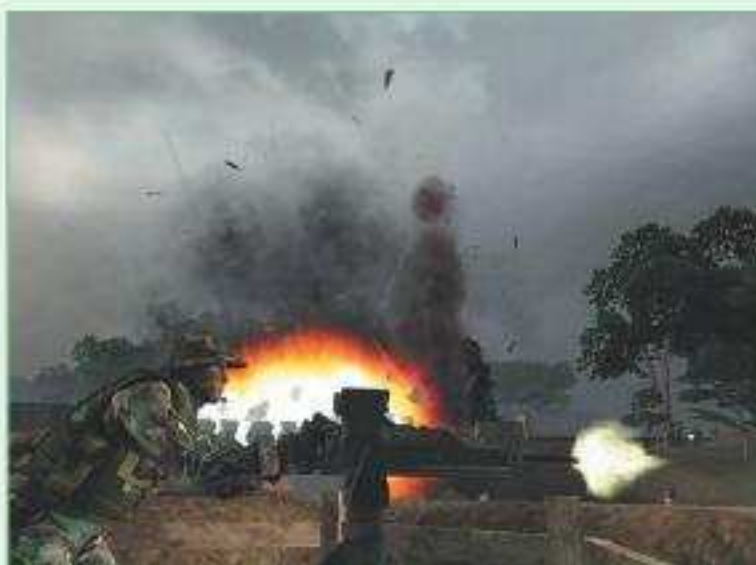
печально? Нет, нет и еще раз — нет. Конечно, для ярых поклонников оригинальной игры культурный шок гарантирован, но давайте смотреть на вещи непредвзято, ведь приставочные корни — это еще не повод для досрочных похорон игры.

...зато я нюхаю и слышу хорошо!

Давайте не будем уподобляться пессимисту, утверждающему, что стакан наполовину пуст. Ведь можно взглянуть и иначе и увидеть, что на самом деле стакан наполовину полон.

Большая аркадность Ghost Recon 2, по сравнению с первой частью, означает не только увесистый пинок по бронированной заднице реализма, но и море динамизма, зрелищности, веселья, в конце концов! Тем более что аккуратную баллистическую модель и правдоподобную систему расчета попаданий никто не отменял. Последняя даже подверглась существенной доработке, и в ближайшем будущем на экране своих мониторов мы будем наблюдать потрясающие по уровню драматизма и реалистичности сцены. Представьте следующую картину: ожесточенная перестрелка в джунглях, пули свистят над головами, вливаются в стволы деревьев, крошат листву... И вдруг один из ваших бойцов, прятаясь за деревом, с криком падает на землю, хватается за ногу и начинает корчиться от боли — ранение в бедро. В эфире слышны крики напарников: «Джонни ранен, они подстрелили Джонни!» Пока вы очумело пытаетесь разобраться в происходящем и сообразить, что именно нужно предпринять, один из бойцов уже начинает короткими перебежками перемещаться к пострадавшему. Достигнув места, где лежит Джонни, он взваливает его себе на спину и самоотверженно вытаскивает из-под обстрела, чтобы медик смог остановить кровотечение и перевязать рану. Если последнего не сделать — боец попросту умрет из-за потери крови.

На смену тактическому экрану и нудному процессу указания «путевых точек» на карте придет интуитивное и эргономичное (читай — упрощенное) управление. Нужно, к примеру, взорвать танк? Просто наводим на него курсором и жмем кнопку «Фас!» — боец отряда, вооруженный гранатометом, без лишних вопросов отправится выполнять приказ. Надо заложить взрывчатку под опору моста? Та же песня: навели курсор в нужное место, нажали кнопку — и подрывник помчался выполнять задание. Точно таким же образом можно указать, например, на станковый пулемет или укрытие, которое нужно занять. И, наконец, если «чудо-кноп-



Станковый пулемет при грамотном использовании — настоящая машина смерти.

ку» просто нажать и держать, то на экране появится меню с четырьмя пунктами: прекратить движение, обход с левого фланга, обход с правого фланга и огонь на подавление — одним словом, абсолютно весь ассортимент команд будет выполняться всего одной единственной кнопкой. Это ли не счастье?

Дополнительный смак системе управления по задумке Red Storm должен придать новый искусственный интеллект, который обязательно порадует игроков умом и сообразительностью — ведь на него расходуется аж 25 процентов ресурсов процессора. Причем речь идет не только о противниках, но и о дружественных бойцах — по информации от людей, имевших честь коснуться бета-версии игры, подчиненные очень сообразительны и способны на самостоятельные действия.

Дополнительные сюрпризы будут поджидать игроков в арсенале Ghost Recon 2. Это винтовки M8 и M29, которые, согласно планам Министерства обороны США, должны поступить на вооружение американской армии во второй половине сего десятилетия. M29 является не чем



M29 в действии: стрельба из гранатомета из-за импровизированного укрытия.



По сравнению с первой частью, Ghost Recon 2 заиграл свежими сочными красками.



«Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38
«Санрайз» 956-12-25
«Корвет» 369-06-94
«Систек» 781-23-84
«КИТ» 389-44-27
«Компьютадор» 503-64-54
«АвиаКомп» 946-04-26
«Велес Дата» 455-55-81

иним, как OICW, знакомой всем, кто играл в первую часть игры. Основная изюминка этого чудо-оружия — «хитрый» телевизионный прицел с шестикратным увеличением и встроенным прибором ночного видения. Изображение с него передается как на встроенный в винтовку видеискатель, так и на специальный дисплей в шлеме бойца. Собственно, именно эта особенность и открывает новые тактические горизонты в Ghost Recon 2 — ведь с M29 в руках можно вытворять весьма замысловатые трюки. Например, «выглядывать» винтовкой из-за угла или из

окопа. Разумеется, таким образом можно не только любоваться окрестностями без риска получить пулю в голову, но и вести эффективный огонь на поражение.

Поскольку даже самый хитро-жо... простите — хитрозакодированный AI не способен на равных тягаться с игроком, неограниченное использование M29 могло бы запросто превратить игру в обыкновенный тир. Поэтому чудо-винтовку позволено использовать только в режиме Lone Wolf, когда игрок действует без поддержки напарников. Из 15 миссий три штуки самым сценарием предназначены именно для такого одиночного прохождения. Ну а если появится желание, то в этом режиме можно будет пройти вообще всю кампанию.

Отдельного упоминания заслуживает и штурмовая винтовка M8, которая является «облегченным» вариантом M29 — без гранатомета и телевизионного прицела. Основное ее достоинство — возможность замены стволов, что позволяет с легкостью превращать M8 как в снайперскую винтовку, так и в легкий пулемет.

Разумеется, будет в игре и более традиционное вооружение — M4, M16, M240B LMG и Mk46 SAW. Снайперские винтовки, помимо M8 SMR, будут представлены старушкой M14, а также компактной SPR-468, построенной на базе M16. Гранатометы, мины и прочее добро также входит в комплект поставки.

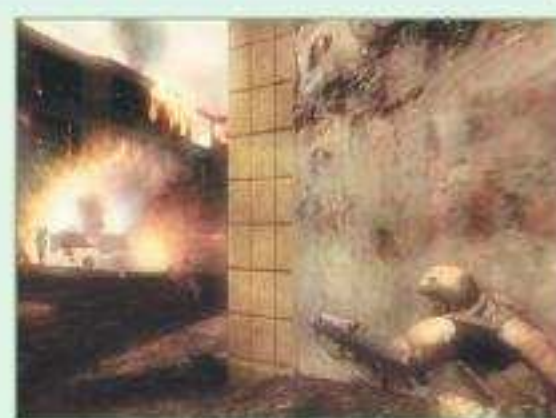
Военно-полевые зарисовки

Думаю, всем интересно узнать, что из себя будет представлять Ghost Recon 2 в визуальном плане. Ну что ж — поспешим расставить точки над i: особых графических изысков в новом творении Red



Ночь во второй части стала еще красивее... и опаснее.

Storm не предвидится, все-таки плотная дружба с престарелой консолью Xbox ни для кого не проходит даром. Однако кое-что стоит отметить добрым словом: хороша водичка, качественно сделаны световые эффекты, отражающие поверхности реализованы на пять с плюсом. Взрывы и пожары просто великолепны, а детализация игрового окружения заслуживает твердую четверку. К месту пришелся и популярный нынче физический движок Havok — первый Ghost Recon в этом аспекте тянул максимум на два с минусом, уж слишком там все было монолитно и неразрушаемо. А вот анимация, если честно, не вдохновляет — глядя ролики, я даже местами вспоминал про старину Hitman: Contracts с его «буратинскими» стрейфами. Кстати, о стрейфах — теперь эта славная опция будет реализована даже в положении лежа — в виде перекатов, что не может не радовать. Прыгать по-прежнему нельзя, зато уже можно перемахивать через невысокие заборчики и взбираться



на небольшие уступы.

Не забыт и многопользовательский режим — в нем будет аж пятнадцать видов соревнований. Среди них такие, как доминирование (команды сражаются за контроль над определенными участками карты), король горы, осада (одна команда держит оборону, в то время как другая пытается выбить первую с оборонительных позиций) и так далее. Еще одна замечательная особенность многопользовательских режимов Ghost Recon 2 — богатейшие возможности тюнинга. Настраивать можно абсолютно все — например, заставить всех участников принудительно играть с видом от третьего или от первого лица.



Ко всему вышесказанному можно добавить только одно — несмотря на многообразие различных шутеров, прямых конкурентов Ghost Recon 2 в ближайшее время не предвидится. Как и первая часть, это в своем роде уникальный проект с неповторимым геймплеем. Поэтому ждем обязательно — благо до выхода игры осталось совсем немного. ■



Пейзажи превосходны — жаль, любоваться ими совершенно нет времени.

За двумя зайцами

Общеизвестно, что Red Storm разрабатывает Ghost Recon 2 аж для четырех игровых платформ — PC, Xbox, PlayStation 2 и Gamecube. Причем различия между версиями для PC/Xbox и PS-2/Gamecube гораздо глубже, чем можно было бы предположить. Помимо разных графических движков, эти два варианта Ghost Recon 2 также отличаются сюжетом и, соответственно, набором миссий.

В версии для PlayStation 2 сюжет игры охватывает временной период, предшествующий «PC-истории». Действие игры разворачивается все в той же Северной Корее, но в 2007 году. На тот раз заварушку устроил другой северо-корейский вояка — генерал-майор Паик, вознамерившийся присоединить Южную Корею, а заодно, в целях профилактики японской заразы, бабахнуть ядерной бомбой по Токио. К слову, уже знакомый вам генерал Юнг — не кто иной, как идейный последователь камрада Паика. Игровая кампания на PS-2 так же состоит из 15 миссий, но уже совершенно других.

Думается, что подобный «ход конем» был задуман Red Storm для одной простой цели — оперативной разработки дополнений для обеих версий игры. Судите сами: что мешает через пару месяцев на основе сюжета и набора миссий для PS-2 выпустить соответствующий аддон для X-Box и PC? Сценарии миссий и карты для них уже готовы, так что усилия, которые придется потратить разработчикам, будут минимальны.

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!



МЕСТЬ СКАРАБЕЯ



Агенты только что проснулись, и готовы приступить к раскрытию очередного преступления века. Осталось только решить, кто первым идёт в душ.



Восточный базар... Здесь можно получить массу полезных сведений. Мортаделло почему-то уверен, что эта красотка точно должна что-то знать.



Съездить в Москву и не посетить ни одного музея? Агенты 008 на это не способны. Тем более, что вход бесплатный.



«Интересно, что это за дырочка?..» - подумал Мортаделло. «Интересно, этот идиот не повредит нам камеру?..» - подумал охранник музея.



Череп... Филемон на мгновение растерялся. Но, вспомнив, что убийствами занимается другой отдел, вздохнул с облегчением и продолжил поиск улик.



Пока зрителя нет, можно проверить, не завалялись ли у него в столе интересные агентов бумаги. Или отколупнуть кусочек какого-нибудь экспоната на память.



Агенты пытаются понять, как незаметно примкнуть к процессии сектантов. Видимо, придётся вспомнить курсы актёрского мастерства.

Студия snowball.ru рада представить вам вторую часть приключений суперагентов **Мортаделло** и **Филемона**. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Продолжение приключений
суперагентов 008 -
в продаже с января!

«Агенты 008:
Месть скарабея» (2CD)



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовил: Фил Драконов

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг 'Игромании' не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



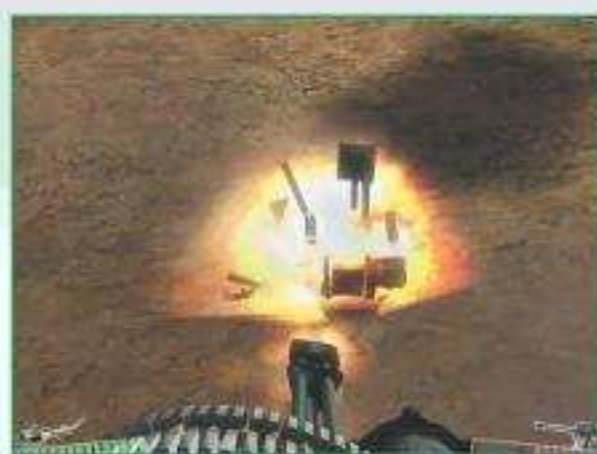
Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Terrorist Takedown

Жанр: Экшен ■ Издатель/Разработчик: Merscom/CITY Interactive ■ Похожесть: Marine Heavy Gunner: Vietnam ■ Системные требования: Необходимо: CPU 700 (900) MHz, 128 (256) Mb, 32 (64) Mb video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD



Как известно, большинство вменяемых детей мечтают стать космонавтами, пожарными или, на худой конец, полицейскими. А вот граждане из **CITY Interactive** явно грезил в нежном возрасте о том, чтобы записаться в славную американскую армию и дослужиться до пенсии непременно в качестве пулеметчика какой-нибудь боевой зверь-машины. Иначе решительно непонятно, с какого перепуга они вообще сделали **Terrorist Takedown**.

Запуская означенную игру, приготовьтесь влезть в шкуру ушибленного на всю голову американского вояки, который умеет только одно — стрелять из пулемета и очумело гонять террористов по пустыне. Мероприятие, как и положено, происходит в какой-то богом забытой стране, где кроме полуразрушенных домиков да песка больше ничего и нет. Мы в редакции полагаем, что это либо Ирак, либо Афганистан. Иного не дано.

Итак, вам предстоит исключительно веселое занятие — пальба из пулемета. Стрелять, между прочим, придется не только с борта летящего вертолета, что само собой внушает оптимизм, но и сидя в боевом джипе, который стремительно мчится по бескрайней пустыне. Разнообразие, так сказать. Патронов в вашем распоряжении — сколько душе угодно, и праздник портит только мерзкая привычка пулемета перегреваться и на некоторое время выходить из строя. Врагов тоже много, так что настреляетесь вдоволь: террористы лихо гоняют на машинах, весело выскакивают из кустов, устраивают засады на крышах домов, в общем, ведут себя безобразно. Ваша за-

дача очевидна — отправлять врагов на тот свет раньше, чем они вас. Для этого нужно всего ничего — как можно раньше заметить очередного супостата и накрыть его свинцовым дождем так, чтобы от него одни тапки остались. Все просто.

Впрочем, очевидно, что нет на свете такого средства, которое могло бы спасти **Terrorist Takedown** от скорого и неотвратимого забвения. Может, разработчикам игры, которые, как было замечено в начале, с детства видели себя пулеметчиками, жутко нравится пачками отстреливать террористов в до одури монотонных декорациях, но вам это занятие надоеет очень быстро, ибо более скучного времяпрепровождения придумать сложно.

О графике, как вы понимаете, лучше тактично умолчать, ибо она тут дешевая: скучные пейзажи, угловатые модели противников и убогие спецэффекты. Мягко говоря, не впечатляет.

Короче, если у вас куча свободного времени, денег куры не клюют, все вышедшие в этом году хиты уже отыграны, а в детстве вы страсть как хотели стать пулеметчиком, то вам, вероятно, стоит сыграть в **Terrorist Takedown**.

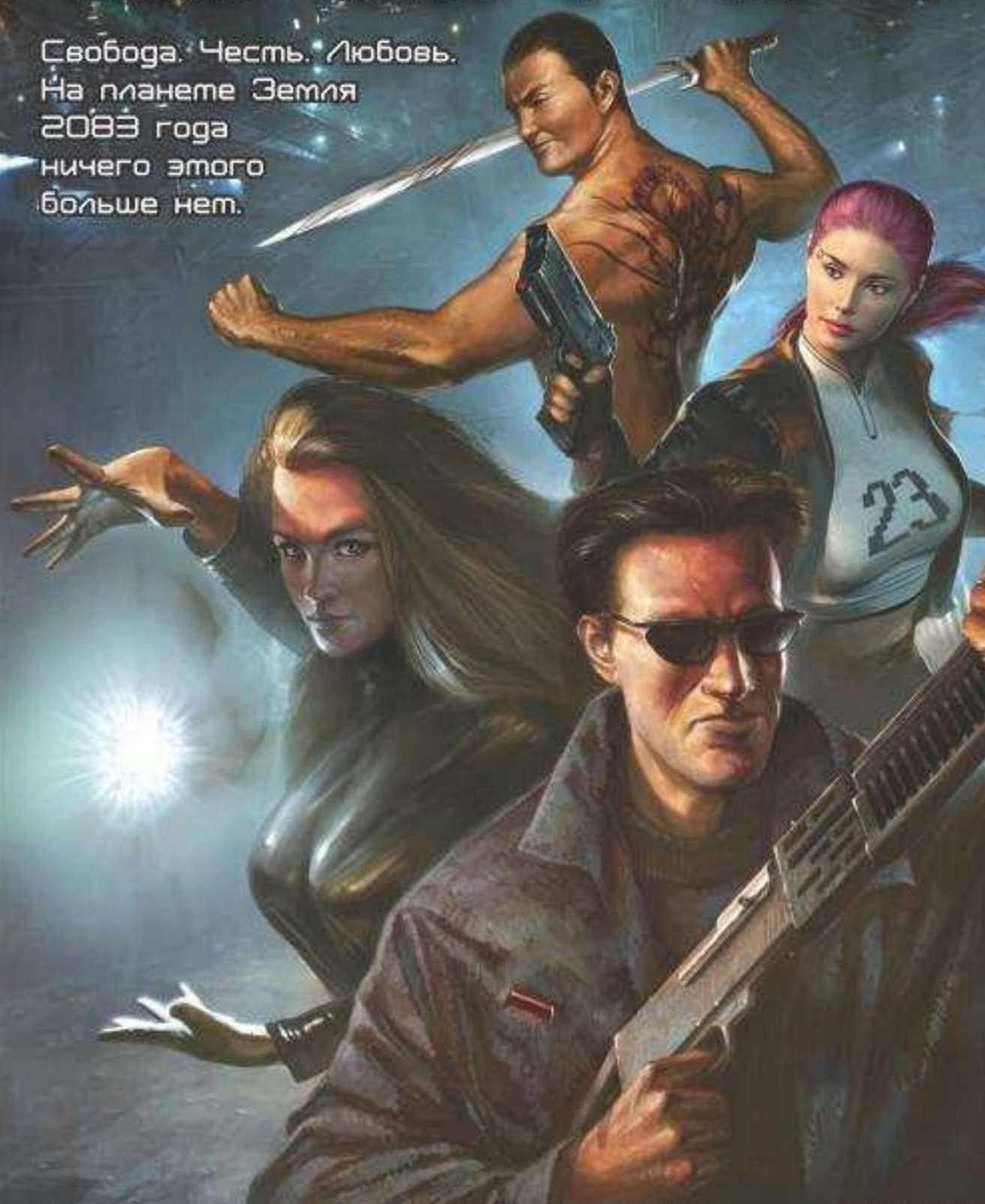
Всем остальным в компании этой игры будет попросту скучно.

Оценка:  5



ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

Свобода. Честь. Любовь.
На планете Земля
2083 года
ничего этого
больше нет.



Мировые олигархи заставили людей платить даже за воздух.

Это Запретная зона — здесь никому нельзя доверять, но в одиночку точно не выжить.



Бывший полицейский, накер, якудза и телепат восстают против тирании, борясь за право остаться людьми.



Добро пожаловать в Запретную зону —
Action RPG, подобной которой еще не было!


MASTER
CREATING


WWW.ND.RU

© Master Creating, 2004. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-36, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы пере-

мещаем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить,

мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Блицкриг. Рокот бури

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Магия войны: Знамена тьмы

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Targem ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Танчики

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/ExclusiveGames ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

В разработке

Axle Rage

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Akella ● Вид упаковки: jewel

Ex Machina

Дата: лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Targem ● Вид упаковки: jewel

Lada Racing Club

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: — /Geleos ● Вид упаковки: jewel

Neuro

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Parkan 2

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: jewel

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: GSC ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

The Fast and Funny

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: — /Geleos ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Xenus: Точка Кипения

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

АЛЬФА: антитеррор

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/МиСТ лэнд — ЮГ ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Антикиллер

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Obik Interactiv ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Блицкриг II

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

Бой с тенью

Дата: 17 марта 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

Бригада Е5: Новый альянс

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон ● Вид упаковки: jewel

Велиан

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/MADia ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Вивисектор. Зверь внутри

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: jewel

Волкодав: Кровное братство

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software ● Вид упаковки: jewel

Восточный фронт

Дата: май 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Burut CT ● Вид упаковки: jewel

Вторая Мировая

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: jewel

Дальнобойщики 3

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: jewel

Казачи 2: Наполеоновские войны

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: GSC ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Карибский кризис

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/GS Software ● Вид упаковки: jewel

Койоты

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/ARISE ● Вид упаковки: jewel

Магия крови

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: jewel

Метатрон

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Perfect play ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Метро-2

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/GS Software ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Морские волки 2

Дата: зима-весна 2005 ● Рос. издатель/разработчик: ИДДК/Anvil Entertainment ● Вид упаковки: jewel

Москва на колесах

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/HBM ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Ночной дозор

Дата: весна-лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Нивал ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Остров сокровищ

Дата: весна-лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: jewel

Трудно быть богом

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

Фаза: Исход

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Pora и Копыта ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Armies of Exigo

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

Doom 3

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Final Fantasy XI

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: box

Gothic II (Готика 2)

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

Prince of Persia: Warrior Within

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel

Restricted Area (Запретная зона)

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

Worms Forts: Under Siege! (Worms Forts: В осаде)

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: dvd-box

Новые анонсы

Battlefield 2

Дата: март 2005 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

Day of the Mutants

Дата: 2005 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Miami Vice

Дата: 2005 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel



Лучшие из Лучших

ГОРНЫЕ ЛЫЖИ 2005

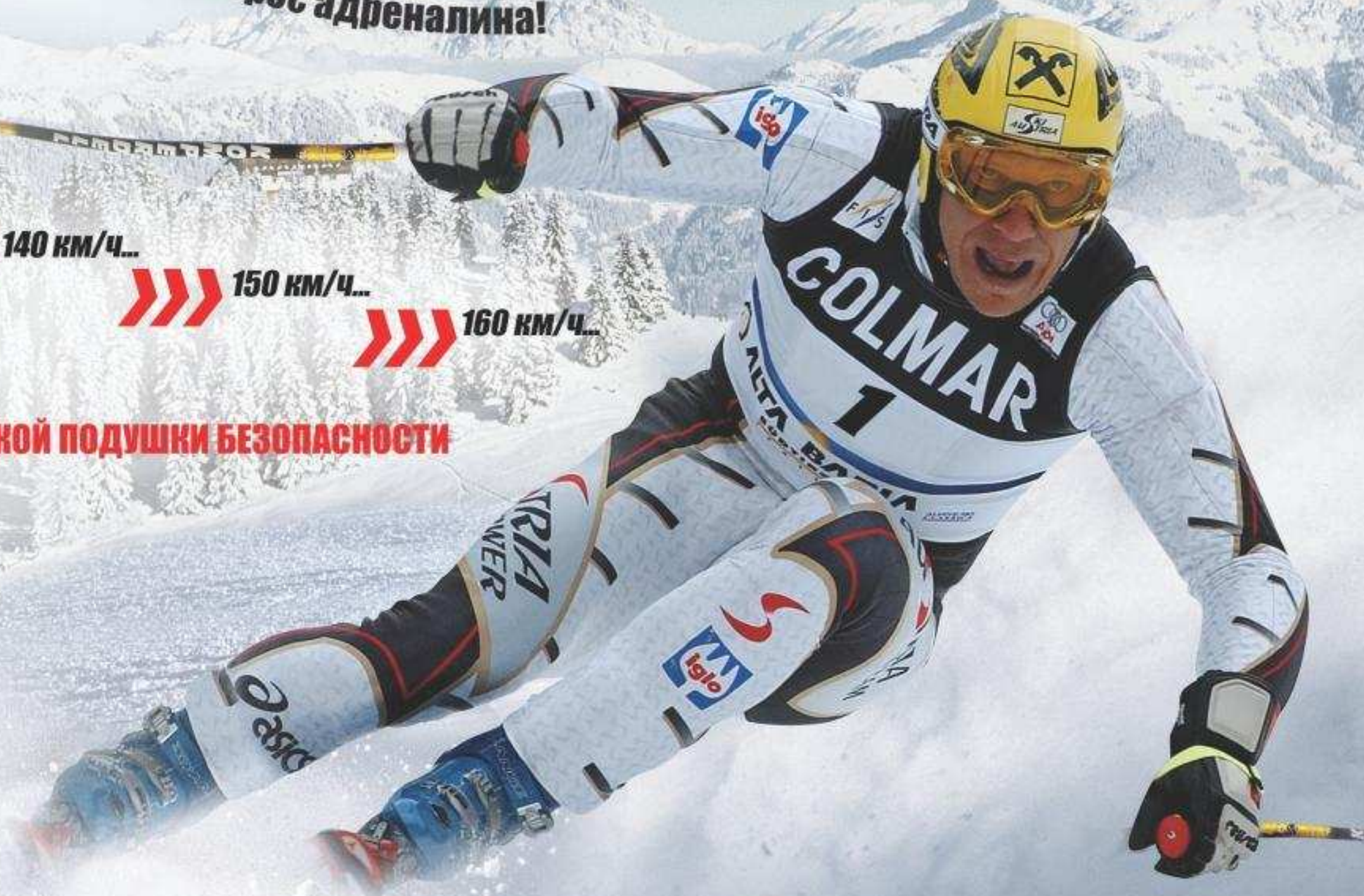
Максимальный выброс адреналина!

140 км/ч...

150 км/ч...

160 км/ч...

И НИКАКОЙ ПОДУШКИ БЕЗОПАСНОСТИ



© 2004 JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a A-8786 Rottemannstr. Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved.
 © 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactives». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



THE CHRONICLES OF RIDDICK:

ESCAPE FROM BUTCHER BAY — DEVELOPER'S CUT

Игорь Варнавский

Жанр: Action ■ **Издатель:** Vivendi Universal Games ■
Разработчик: Starbreeze Studios/Tigon Studios ■
Похожесть: System Shock 2, Thief: Deadly Shadows, Deus Ex: Invisible War, Red Faction, Prisoner of War ■
Мультиплеер: Нет ■ **Количество дисков:** Один DVD

www.riddickgame.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 CPU 1.8 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 CPU 2.6 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЛОВО В ЖАНРЕ

Ты боишься темноты? Я не боюсь. Это темнота боится меня.
Риддик

Будь в расквартированных где-то по соседству «Лучших играх-2004» рубрика «Сюрприз года», в нее бы обязательно попала **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut**. Кто бы мог подумать, что игра, разработанная компанией, которая совсем недавно «отличилась» кисленькой **Knights of the Temple**, и основанная на фильмах, единственным достоинством которых является сам Вин Дизель, станет одним из лучших экшенов ушедшего года и с легкостью заткнет за пояс претенциозный **DOOM 3**? В том-то и дело, что никто.

Архипелаг Гулаг

Наученные горьким опытом своих коллег, промышляющих играми-по-фильмам, **Starbreeze** постарались максимально дистанцироваться от первоисточников. Вся игра — это воспоминания Риддика (прячущегося на U.V. System Planet 6 — той самой замерзшей

планете, где его нашли охотники на головы) о времени, проведенном им в тюрьме Butcher Bay задолго до событий обеих кинокартин. С фильмами **Escape from Butcher Bay** связывает лишь общая стилистика да два персонажа — сам Риддик и знакомый по «Черной дыре» наемник Джонс, который как раз и привез его в Butcher Bay в надежде на выкуп.

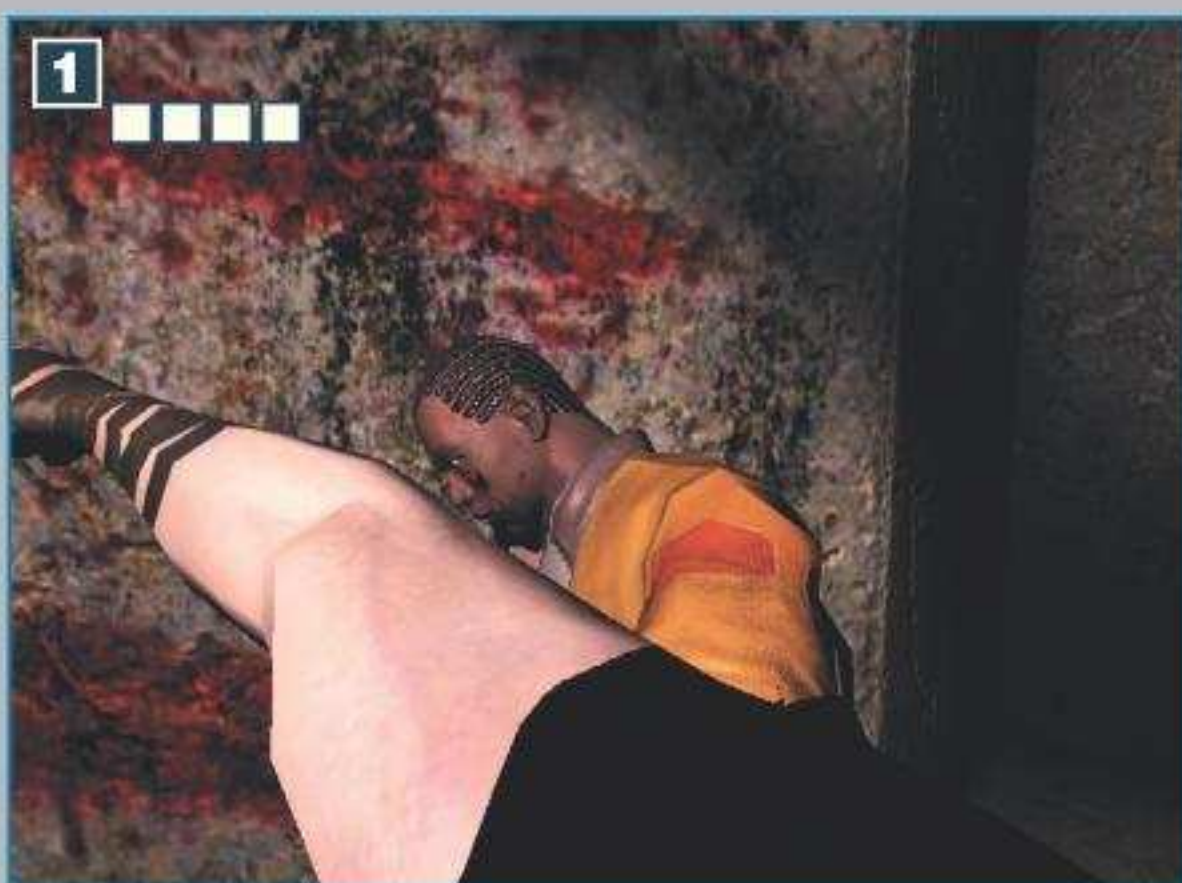
Сюрпризы начинаются уже на старте игры. Перед самыми воротами тюрьмы Риддик ломает Джонсу шею и ударяется в бег. Пятиминутный променад по коридорам и вентиляционным шахтам узилища, в ходе которого игрока обучают основам игромеханики и боевой системы, заканчивается самым неожиданным образом — Риддик просыпается, и мы понимаем, что это был всего лишь сон. Но, черт возьми, так изящно тьюториал не преподносил еще никто!

Butcher Bay оказывается местом крайне негостеприимным. Пожалуй, еще никто и никогда не воссоздавал тюремную атмосферу так убедительно и в таких жутких подробностях. Тюремный блок В, ку-

да помещают Риддика, состоит из нескольких коридоров и пары десятков одинаковых камер — но поди ж ты, пробирает не по-детски. Дьявол, как обычно, кроется в деталях: тусклый свет лампочек, крики, доносящиеся из-за закрытых дверей камер, истертые тысячами ног полы, залитые кровью и испещренные граффити стены. Но самое главное — это персонажи. Их можно и нужно ставить в пример любой RPG. За всю игру вы не найдете ни одного заключенного с одинаковым именем, характером, физиономией и голосом (гульчатай-охранники благоразумно прячут свои рожицы под забралами шлемов). Кого здесь только нет — авторитеты, их подручные, законченные фрики разной степени отороженности, законопослушные заключенные, «мексиканцы», правоверные мусульмане, чинно отбивающие поклоны на ковриках, сумасшедшие... «Хочешь жить — раздобудь заточку», — советуют доброжелатели. «Хе-хе, свежее мясо для Раста», — предрекают злопыхатели, намекая на грядущие проблемы с местным «паханом».

Охранники и боевые турели, развешанные на стенах, зорко следят за порядком в коридорах, открывая огонь при малейшей угрозе — при обнаружении в руках у зека оружия (на первых порах это будут заточки, ножи, отвертки и дубинки), нападении на кого-либо или даже при взмахе кулаком в воздухе (после первого взмаха следует предупреждение, после второго будет бобо). К счастью, стрелять на поражение начинают лишь при самых тяжелых правонарушениях (например, посягательство на жизнь охранника), за менее серьезные проступки Риддика «всего лишь» угостят электрошоком и оттащат в камеру. Неудивительно, что все — и тюремщики, и сами заключенные — в один голос говорят одно и то же: «Отсюда еще никто не смог сбежать». «Просто они еще не имели дела со мной», — ухмыляется про себя Риддик.

Выполнив несколько нехитрых квестов, протагонист обзаводится оружием, убивает местного авторитета и, воспользовавшись последовавшим за этим восстанием, пытается бежать из тюрьмы. Риддик



- 1 По нажатию левой кнопки мыши герой наносит удар, по нажатию правой — ставит блок.
- 2 Релаксирующий массаж шеи, помогает быстро и навсегда. Ежедневно с 9.00 до 19.00. Тюремный блок В, спросить Риддика.
- 3 Авторы не скрывают, что дизайн стационарных аптечек был «подсмотрен» ими в Half-Life (о чем они прямо и говорят в комментариях).
- 4 «Мне рассказывали о Риддике, но вживую я его не видел. Судя по описанию, он смахивает на вот этого парня».
- 5 Победенные всегда удаляются с ринга только одним способом — ногами вперед.



проваливается в канализационный коллектор... и здесь игра коренным образом преобразуется. Прорваться через кишачий мутантами уровень нужно в кратчайшие сроки — батарейка фонарика, прикрученного к винчестеру вот-вот сдохнет, а своими фирменными глазными имплантатами главный герой к этому времени еще не обзавелся.

Через какое-то время декорации снова меняются — и одновременно меняется стиль игрового процесса. Попав в жилые помещения охраны, Риддик облачается в комбинезон обслуживающего персонала и под видом своего проскальзывает мимо хлопающих ушами гардов. Это не так просто, как кажется: противники чрезвычайно умны, и, если Риддик на виду у всех снимет очки или будет вертеться вокруг них дольше, чем следует, они сразу догадаются, кто он такой, и немедленно поднимут тревогу. В любой другой игре за этим последовал бы неотвратимый геймовер, здесь же вы можете спокойно продолжить прохождение, прокладывая путь при помощи автомата и шотгана. Есть и третий способ — поубивать охранников, сохранив при этом инкогнито. Это самый сложный способ, но и самый инте-

ресный. Убить их исподтишка удастся далеко не всегда — как уже говорилось выше, здешние гарды очень подозрительны, к тому же они далеко не всегда бывают одни. Приходится красться, подстергать их по одиночке и своевременно ретироваться с места преступления. В *Escape from Butcher Bay* нет единственно «правильного» пути — здесь вы вольны поступать так, как вам заблагорассудится.

Первая попытка побега не увенчалась успехом, и Риддик вновь попадает в лапы администрации *Butcher Bay*. В наказание его отправляют глубоко под землю, на рудники. Здесь условия содержания оказываются еще строже. Любое несоблюдение правил, предписываемых развешенными повсюду табличками — «Не разговаривать», «Не задерживаться в дверях дольше чем на пять секунд», «No f**king in recreation area», «Проявляйте уважение к администрации» (в столовой под этой табличкой сделана милая приписка: «F**k them») — незамедлительно пресекается бдительными турелями и Riot Guard'ами (пуленепробиваемыми роботами, управляемыми изнутри человеком), которые без церемоний отправляют на тот свет

любого провинившегося. Несмотря на все эти меры, достать оружие и все остальное (сигареты, наркотики) не составит труда, были бы деньги. Заработать их можно выполнением необязательных квестов (достать список стукачей, подсыпать чьему-то должнику яд в пищу, найти очки одного из заключенных) или победами на смертельных поединках с другими заключенными, проводимых с ведома тюремного начальства.

Следующая за этим прогулка на Riot Guard (восхитительно!) передает эстафету скоростному спринту по помещениям, заполненным ордами враждебных аlienов (отчаянно напоминающих *The Flood* из *Halo* — в данном случае это не похвала, ибо в *Halo* эти уровни были самыми неудачными), который, в свою очередь, сменяется покатушками на здоровенном боевом роботе. Подобно *Half-Life 2*, *Escape from Butcher Bay* не использует по несколько раз одни и те же находки, а постоянно подсовывает игроку что-нибудь новое.

Без пяти минут кино

Разнообразие уровней и игровых ситуаций вынуждает постоян-

но менять тактику, благо здесь для этого созданы все условия. В начале игры и в некоторых других локациях протагонист вынужден обходиться без огнестрельного оружия — стволы, «привязанные» к ДНК их владельцев, бьют чужаков током. Однако и без оружия Риддик страшен не в меньшей степени. Подкравшись на корточках к зазевавшемуся противнику, главный герой хватает его за голову и в мгновение ока сворачивает ему шею (если в этот момент в руках у Риддика будет нож или заточка, он воткнет ее в бок охраннику). Враг со стоном падает на пол, и лысый дьявол сразу же утаскивает его с глаз долой в какое-нибудь в темное место. Даже если гард заметил Риддика, не беда: подбегаем, перехватываем ствол и, направив его в голову самого владельца, жмем на курок. Не удалось? Снова ничего страшного — чересчур живучего супостата можно запросто забить кулаками. Доступна, правда, всего пара действий (удар и блок), но большего и не требуется.

Киношные корни игры ощущаются с первых же кадров. Постановка скриптовых сценок и операторская работа заслуживают

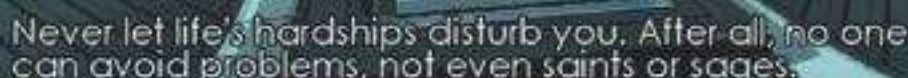
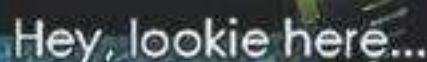
Дубль два



Попытка режиссера Дэвида Туи снять свои собственные «Звездные войны», мягко говоря, не увенчалась успехом. Сюжет, изобилующий белыми пятнами и явными неувязками (вроде пробежки по поверхности планеты Крематория, где температура колеблется от -300 до +700 градусов), не слишком-то зрелищные битвы (и это при более

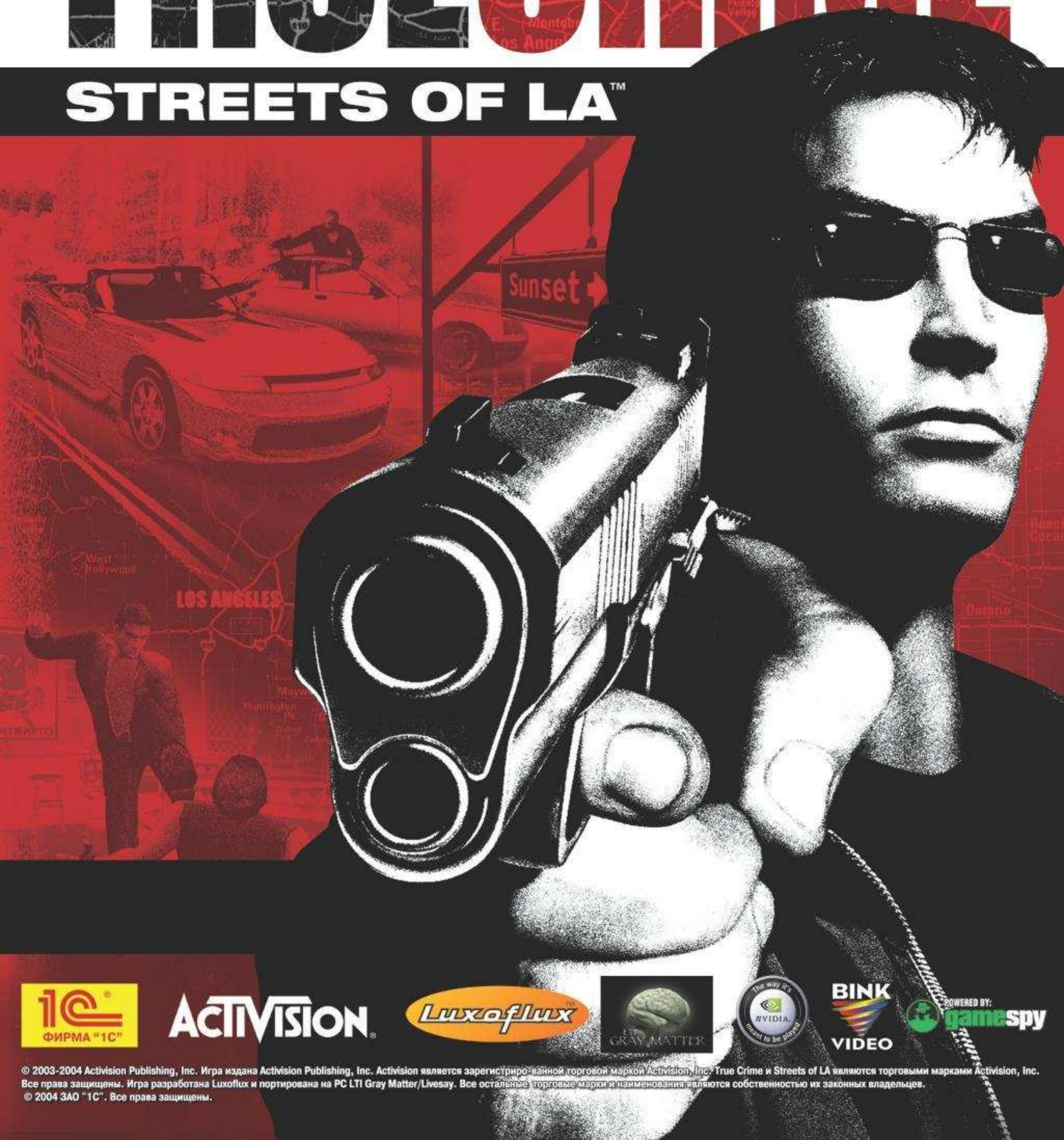
чем приличном бюджете) и чересчур карикатурные главгады *The Chronicles of Riddick* пришлись не по душе зрителям, а одной только харизмы Дизеля оказалось явно недостаточно для того, чтобы обеспечить многосотмиллионные сборы. Для создателей провал явно был неожиданностью: фильм сразу планировался как трилогия, были даже написаны сценарии второй и третьей части. Однако теперь их судьба оказалась под солидных размеров знаком вопроса.

Но, похоже, не все так плохо. Относительно недавно была выпущена режиссерская версия фильма, в которую включили около 15 минут новых кадров. Вроде бы немного, но, по свидетельству очевидцев (увы, нам не удалось раздобыть ее до сдачи этой статьи), новая итерация «Хроник Риддика» смотрится заметно бодрее оригинала. Правда, фильму это уже не особо поможет.

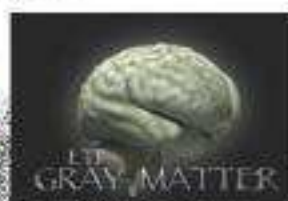


TRUE CRIME™

STREETS OF LA™



ACTIVISION



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN (ПРИНЦ ПЕРСИИ: СХВАТКА С СУДЬБОЙ)

Степан Чечулин

Жанр: Экшен ■ Издатель: Ubisoft ■ Разработчик: Ubisoft Montreal ■ Издатель в России: Акелла ■
Похожесть: Prince of Persia: The Sands of Time ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: 3 CD

<http://www.princeofpersiagame.com/uk/home.php>

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.6 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

НАШ
ПОСТЕР

НАША
ОБЛОЖКА

О том, что грядет второе пришествие Принца, мы не раз и не два рассказывали на страницах «Игромании». В мае мы увидели на E3 первую версию **Prince of Persia: Warrior Within**, и надо сказать, уже тогда игра произвела на нас большое впечатление. Вернувшись из Лейпцига с выставки **Games Convention 2004**, наш, в общем-то, по натуре добрый главный редактор чуть ли не месяц ходил в редакцию с невестой где добытым грозным ятаганом, носил широкие белые шаровары и грозно вращал глазами, до смерти пугая буквально всех сотрудников нашей дорогой редакции. А все потому, что на означенной выставке он дорвался до играбельной демо-версии **Warrior Within** и настолько вошел в роль персидского принца, что никак не мог из нее выйти.

Короче, понятно, что Принца мы ждали и готовились принять знатную особу с подобающей пышностью, в соответствии со всеми правилами придворного этикета. И вот, дамы и господа, буквально в самый разгар зимы,

когда на улице уже кругом снег, а ветер мерзко задувает за воротник куртки, на наши головы рухнула-таки **Warrior Within**. Сразу же повеяло теплым ветром Востока и стало настолько жарко, что в пределах как минимум пары километров от редакции начисто растаял снег, а на деревьях появились листочки. Кроме того, игра основательно выбила из колеи вашего покорного слугу, который, вместо того чтобы ходить на работу, сидел дома и буквально круглосуточно бегал по таинственным закоулкам дворцов и жутким пещерам, совершал головокружительные сальто и, оглашая квартиру свирепыми воплями, рубил в капусту монстров. Такие дела.

Пески времени

Вы, конечно, играли в **Prince of Persia: The Sands of Time** (если вдруг по какому-то чудовищному недоразумению не играли, то срочно исправляйтесь) и помните драматическую историю о том, как из-за козней коварного визиря с помощью ничего не подозревающего Принца на свободу бы-

ли выпущены пески времени, а Персию постиг натурально Армагеддон. Ну, и нам в роли персидского принца предстояло загнать эти самые пески на их законное место и настучать по макушке главгаду. Завершилось мероприятие, как обычно и бывает, хэппи-эндом. Конец света был успешно остановлен, обнаглевшие песочные монстры загнаны, по всей видимости, в песочницу, а Принц отправился охмурять прекрасную Фару, с которой познакомился во время своих приключений. Но, как оказалось, на этом история далеко еще не закончилась.

Итак, события **Warrior Within** разворачиваются спустя несколько лет после того, как злобный визирь был повержен, а порядок в мире восстановлен. Принц за прошедшее время, мягко говоря, возмужал: оброс жуткой щетиной, имел десяток шрамов, отрастил длинные, неприлично волосатые руки, а также научился корчить свирепую рожу, увидев которую, враги падают в обморок, а кошки и собаки в ужасе прячутся под печку. Однажды Принц заметил, что

за ним с маниакальной настойчивостью охотится некий безобразный демон, который так и норовит прихлопнуть нашего героя. Озадаченный таким повтором дел, Принц отправляется к Мудрому Старому Человеку, который сообщает радостную весть: оказывается, выпустив в первой части игры на свободу пески времени, Принц нарушил какой-то там ход времени. Теперь хранители этого самого хода приговорили дерзкого нарушителя порядка к смерти и отрядили на это дело бессмертного демона Дахаку, который живет отныне только ради одной цели — убить Принца. Ошалев поначалу, наш герой скоренько берет себя в руки, руки — в ноги и отправляется на таинственный остров времени в надежде отыскать способ «открыть» время назад и помешать созданию часов времени. Сами понимаете, не будет часов — никто не выпустит пески, не появится злобный демон, а Принц вернется к привычной спокойной жизни, коротая время между завтраком и обедом, завоевывая сопредельные царства. Такой вот сюжет.



- 1 Толпа свирепых мамелюков атакует Принца. Красивая вспышка слева — признак того, что один из нападавших огреб мощнейший удар по своим длинным ушам.
- 2 Лезгинка в исполнении Принца почему-то всегда сопровождается реками крови и отрубленными конечностями врагов.
- 3 Мощный удар клинком — и голова супостата навсегда расстанется с телом.
- 4 Битва с железным троллем — один из самых зрелищных моментов в игре. Сперва Принц подрезает чудовищу лапы, затем ловко запрыгивает на спину и начинает от души мутузить злодея по загривку.
- 5 Судя по обиженному лицу басмача, ему не очень нравится лихой брейк-данс Принца.



Назад в будущее

Прежде всего надо сказать, что *Warrior Within* разительно отличается от *Sand of Time*. Нет, если говорить о графике, то как раз тут откровений ждать не приходится. Новый «Принц» недалеко ушел от оригинала. В груди *Warrior Within* все так же бьется пламенное сердце движка JADE, поэтому картинка на экране монитора выглядит, без сомнения, хорошо, но воображение не поражает. Разумеется, наш старый знакомый оброс тысячей-другой полигонов, детализация врагов и окружающего мира улучшилась, анимация персонажей стала еще более плавной и красивой, а глаз радуют всяческие эффекты вроде шейдерной водички и «размытого» изображения. Тем не менее, несмотря на привычную графику, это совсем другая, можно сказать, абсолютно новая игра. И прежде всего, в этом заслуга не программистов, а дизайнеров игры, которые буквально вывернули наизнанку *Sands of Time*, предложив нам в *Warrior Within* нечто такое, что детям до 16 лучше не показывать.

Для начала забудьте о том гламурном красавчике, который выпендривался в первой части. Там

мы видели избалованного жизнью мальчика, который, если хотите, красовался перед нами. Все эти легкие сражения, простенькие ловушки и полное отсутствие крови буквально кричали о том, что мы играем в сказку для малышей, чью нежную психику строго не рекомендуется травмировать. *Sands of Time* была красочной и на удивление простенькой забавой, в которой даже смертоубийства были бу-тафорскими. Что-то вроде фильмов с Джеки Чаном. В *Warrior Within* все иначе. Перед нами жестокий, без обиняков, Принц, который нюхнул пороку и на собственной шкуре понял, что жизнь — это не веселая прогулка по Манхэттену, а совсем даже наоборот. Герой *Warrior Within* по сути — трагическая фигура, можно сказать жертва, несправедливо получившая смертный приговор. Мы видим загнанного в угол человека, который понимает, что вступил в смертельную схватку с нечеловечески сильным врагом — и либо повернет вспять ход судьбы (что сделать практически невозможно), либо погибнет в лапах жуткого Дахаку. Трудная жизнь бойца наложила на Принца отпечаток, превратив его в суровую, немногословную машину

для убийства. Если раньше Принц владел парой дешевых комбо-серий, то теперь это хладнокровный, идеальный боец, который знает тому самых разных сложносочиненных ударов, ловко сплетая которые, выписывает жуткий, но до дрожи красивый танец смерти во-круг противников. Во время сражений мы видим примерно следующие сцены: наш герой ловко перелетает через одного противника, изящным движением руки сносит голову другому, в ту же секунду изящно отталкивается от стены и насквозь протыкает очередного врага. Схватив недруга за шкуру, Принц недрогнувшей рукой перерезает ему горло или просто вонзает клинок куда-то в область сердца. Кроме всего прочего, Принц в совершенстве освоил бой двумя мечами. Ловко поддев ногой валяющийся на земле клинок, наш герой становится кухонным комбайном и газонокосилкой в одном лице. Принц выделяет сумасшедшие па, совершает потрясающий красоты сальто — и везде, где пронеслась его тень, остаются только отрубленные головы и реки крови. Да, друзья, игра стала куда более жестокой, чем раньше: отрубив противнику голову, вы увиди-

те, как из артерии фонтаном бьет кровь, а разрубая вражину на две половинки, станете свидетелями того, как экран монитора буквально заливает кровью. Конечно, *Warrior Within* — это далеко не *BloodRayne 2* (никаких отрубленных рук, оторванных ног и прочего непотребства тут не найти), однако и того, что есть, вполне достаточно, чтобы не давать игру малым детям. Сражения в *Warrior Within* стали намного сложнее, чем в первой части. Если раньше враги тактично атаковали в порядке общей очереди, то теперь супостаты набрасываются скопом, так и норовят вонзить кинжал в спину и вообще ведут себя нагло. Поверьте, если бездумно размахивать именным ятаганом — вражины вмиг запинают. Поэтому ужимки и прыжки, которыми граждане из *Ubisoft* наделили Принца, — не просто для красоты, а можно сказать, жизненно необходимы. Единственное нарекание — к управлению. Хотя ты тресни, но очевидно, что выполнять столь хитроумные комбо-серии на клавиатуре — задача не из легких. Так что настоятельно рекомендуем загодя обзавестись хорошим геймпадом, иначе удовольствие от игры будет подпорчено.



ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru

SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ

Степан Чечулин

Жанр: Action ■ Издатель: Enlight Software ■
Разработчик: Mercury Steam ■ Похожесть: Beyond
Good and Evil ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.scrapland.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

В наше суровое, знаете ли, время, когда, казалось бы, свежих идей нет уже в принципе, а разработчики предпочитают кормить нас бесконечными экшенами, в которых обыгрываются либо похождения американской армии во Вьетнаме, либо трагические события Второй мировой; когда большинство игр похожи друг на друга, как близнецы-братья, и когда мы уже готовы с воим бросаться на стену от безысходности, появляется добрый волшебник, который одним взмахом волшебной палочки дарит нам совершенно необычную игру. Даже не игру, а настоящую сказку. Волшебник мягко берет нас под руку и ведет совсем в другой мир. В мир интригующего сюжета и искрометного юмора, где нас уже ждут настолько обаятельные персонажи, что хочется плакать от умиления. А имя этому волшебнику — Американ Макги (подробнее про него срочно см. материал где-то неподалеку!), из-под гениального пера которого и вышла Scrapland — одна из самых оригинальных игр прошедшего года.

Живой пылесос

Сюжет игры рассказывает нам историю совсем еще безусого юнца по имени D-Tridus, который отправляется в город Химера, дабы там уже, наконец, устроить свою жизнь. Ну, найти работу, завести семью и тому подобное. Добравшись, собственно, до Химеры и помотавшись по городу, D-Tridus решает устроиться журналистом. И первым заданием новоиспеченной акулы пера стало не что иное, как взять интервью у здешнего олигарха, который, между прочим, хозяин такой полезной штуки, как Великая База Данных. Фишка в том, что в эту базу вносятся все типы роботов, которые живут в городе, благодаря чему, если вдруг одна из чужунок скоростно скончается, то вернуть ее к жизни несложно: достаточно одного нажатия кнопки. Разумеется, означенный олигарх оживляет умерших роботов не по доброте душевной, а за кругленькую сумму. Собственно говоря, а какой же иначе из него олигарх? И вот, преисполненный трудового рвения, наш герой наведывается к олигарху и нату-

рально требует ответить на, так сказать, пару вопросов для интервью. Но не тут-то было! Дело в том, что толстосум в этот момент нежится в масляной ванне и дает D-Тридусу от ворот поворот, причем в довольно грубой форме. Ну, а затем, как водится, история принимает детективную окраску: олигарха зверски убивают в той самой ванне, а полиция начинает подозревать в этом D-Тридуса, ибо он был последним, кто общался с жертвой. Такие дела. Теперь нашему герою нужно не только найти убийцу, чтобы оправдаться перед полицией, но и заодно буквально забросать родную газету горячими фактами и фотографиями о ходе расследования. Надо сказать, что сюжет Scrapland выше всяких похвал и держит в напряжении до самого конца игры.

Но, конечно, далеко не последнюю роль играет то, как этот самый сюжет подается: ненавязчиво и, разумеется, с юмором. Понимаете, какое дело: если вдруг задаться вопросом, что в Scrapland главное, то ответ будет очевидным — неповторимая

атмосфера настоящего живого мира, который населяют роботы. Они любят и ненавидят. Опаздывают на работу и требуют у начальства повышения зарплаты, и... они очень не любят людей. Так вот. Все просто: мир Scrapland предельно достоверен, а, казалось бы, примитивные местные чужуночки наделены настолько сильной харизмой, что уже через полчаса игры вы начнете сопереживать героям Scrapland так же, как, например, героям очередного бесконечного сериала про очень бедную Настю. Но упомянутая атмосфера была бы попросту невозможна без тонкого юмора, который буквально пронизывает всю игру. Персонажи все как на подбор, мягко говоря, странные личности, которые, тем не менее, вызывают массу положительных эмоций. Уже в самом начале игры вы повстречаете безумного робота, любимое занятие которого (не поверите!) — снимать собственную голову и цитировать ей сакраментальное шекспировское «Быть или не быть — вот в чем вопрос». А как вам говоря-



- 1 Когда мир вокруг начинает напоминать светящуюся новогоднюю елку, это значит, что за вами начала охоту местная полиция.
- 2 Иногда между жителями Химеры вспыхивают ссоры, и они начинают поливать друг друга плазмой.
- 3 Надо сказать, что в городе весьма оживленное движение. Зазеваешься — вмиг попадешь в аварию.
- 4 Взломав Великую Базу Данных, вы сможете «перевоплощаться» в любого из 15 видов роботов.

Американ Макги в Стране Чудес

Гуру заморской игровой индустрии — нечастые гости в нашей стране. Поэтому к визиту в столицу нашей необъятной родины человека-парохода и гейм-дизайнера с мировым именем мы приурочиваем данный материал. Надеемся, что те, кто не понаслышке знаком с творчеством мастера, узнают о нем немало полезного и любопытного, а те, кому по какой-то причине данный персонаж совсем неизвестен (интересно, а такие вообще есть?), узнают, что они в этой жизни пропустили и что им следует всенепременно наверстать. Итак, просим любить и жаловать — **Американ Макги!**

Самый любимый вопрос, который Американ слышит от своих почитателей (настолько любимый, что гуру даже внес его в первую строчку FAQ на своей домашней странице с просьбой наконец от него отвязаться), — действительно ли его зовут Американ? Да, это так. Действительно Американ. Рожденному в Далласе (штат, между прочим, Техас) 13 декабря 1972 года отпрыску имя придумала его креативная мамочка, взяв пример со своей сокурсницы: та, не мудрствуя лукаво, назвала свою дочь Америкой. Впрочем, могло быть и хуже: по крайней мере юный Макги избежал участи до конца своих дней своих откликаться на имя Обнард (такое имя было единственной альтернативой Американу). Есть подозрение, что частично свою богатую нестандартную фантазию Американ унаследовал от матери.

Впрочем, как рассказывает сам дизайнер, гораздо больше на его внутренний мир повлияла атмосфера, в которой он рос. Семья Макги была глубоко религиозной, и с самого детства родители делали из сынишки истового христианина. Уже с тех лет Американ понял, что религия — это явно «не его», и начал подсознательно (а потом и открыто, на словах) сопротивляться родительской заботе. Подобное непротивление злу насилием, как он считает, впоследствии во многом повлияло на его восприятие окружающей действительности.

В детстве Макги был неглупым и крайне любознательным ребенком. Он рос практически самостоятельно, всегда мог сам придумать себе занятие, изобрести новую забаву — в общем, не скучал даже в одиночестве. Непреходящая тяга к информации, жгучая жажда к познанию окружающей действительности роднила Американу с известными исследовате-

лями. В те золотые годы Макги только и делал, что мечтал об открытии новых миров, а так как к тому времени все, что можно было открыть (по крайней мере на планете Земля), уже было открыто, Американ открывал для себя миры... скажем так... нематериальные.

Например, мир преступный. Когда «творческой личности» исполнилось тринадцать, юный Макги, возмнив себя лихим налетчиком, попытался умыкнуть что-то из компьютерного супермаркета. Полиция, однако, не щелкая клювом сцапала малолетнего негодника и, несмотря на его юный возраст, доставила в участок. В воспитательной лекции, прочитанной полисменами, Макги было сказано, что он определенно не достоин имени Американ. Надо ли говорить, как будущему дизайнеру было стыдно (и стоит ли упоминать, как это повлияло на его неокрепшую детскую психику)...

Кое-как окончив школу, Американ Макги, долго не колеблясь, устроился в автомастерскую и был вполне доволен своей работой. Будучи с детства мастером на все руки, он быстро и легко справлялся с ремонтом любой сложности. Единственное, на что он мог пожаловаться, так это на физические травмы, которые получал с завидным постоянством. Например, трижды Макги вдруг «случайно» поджигал сам себя (хотя впоследствии в одном из интервью он признался, что имеет нездоровую страсть к огню), а однажды уронил себе на голову коробку передач...

Собственно, что случилось после того как трансмиссия преобильно ударила будущего гения по голове, никто толком не знает. Может, она сыграла роль ньютонова яблока, однако факт остается фактом: после того инцидента в автомастерской Американу внезапно пришла в голову светлая мысль попробовать себя в игровой индустрии. А может, коробка передач тут вовсе ни при чем, и Макги начал делать игры потому, что жил по соседству с семейством Кармаков, дружил с Джоном и очень много времени проводил в стенах едва образованной компании id Software? Однако мало ли было у первого DOOM бета-тестеров? И далеко не все потом стали разработчиками...

Продолжение истории про **А. Макги**, а также о его приключениях в России ищите на наших **компактах** или **DVD** в разделе «По журналу».



Макги приобщается к соцреализму.



Макги и его... кхм... ассистентка в России.



В гостях у российских партнеров. Слева направо: Американ Макги, чучело волка, Владимир Кудр («Ажелла»).



Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.

NEXUS

ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ

- 6 эпизодов
- 26 миссий
- 10 звездных систем
- 50 персонажей
- 90 видов оружия



TRIBES:

VENGEANCE

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■
Издатель в России: 1C ■ Разработчик: Irrational Games
■ Похожесть: Серия Tribes, Unreal Tournament 2004,
PlanetSide ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Один DVD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.tribesvengeance.com

Жизнеописание серии Tribes — история печальная и чем-то даже поучительная. В 1998 г. компания Dynamix выпускает Starsiege Tribes — зачинателя серии и первый в мире исключительно сетевой экшен (генеалогию Tribes см. под одноименным заголовком). Игра удалась, но неблагодарная публика, неотрывно следящая за ходом разработки Quake III Arena и Unreal Tournament, ее попросту не заметила. Вторую попытку неунывающая Dynamix предпринимает в 2001 г. — и снова неудачно. Sierra, издатель, принимает решение закрыть эту линейку и заодно пускает по миру ее разработчика. Коллектив Dynamix в полном составе отправляют на паперть, однако через некоторое время о Tribes вспоминают снова: в Sierra слишком хорошо понимали, что Tribes — какой-никакой, но все-таки бренд. Бренд торжественно вручают Irrational Games (System Shock 2 и Freedom Force), строго-настрого наказав ей не возвращаться без хита под мышкой. Та в ответ ко-

зыряет и спустя пару лет выдает на-гора результат. Результат вроде как нравится всем: Tribes: Vengeance пролезает в первую десятку самых продаваемых игр, рецензенты треплют ее за холку и ласково чешут за ушком. Неужели это наконец-то случилось, неужели народная любовь и признание наконец-то пришли к Tribes: Vengeance? Ни черта подобного: через два месяца после релиза на серверах осталось лишь шесть десятков игроков: вот вам и признание, вот вам и любовь. Поколение Next, так его и разздал, снова выбрало UT2004-«пепси», оставив жалостливо скулящую Tribes: Vengeance на обочине истории. Встает извечный русский вопрос: кто виноват — разработчики или упрекаемое за отсутствие вкуса поколение «эн»?

High-Flying, Hard-Dying

Первое, что вам нужно знать об этой игре, — здесь никто и никогда не ходит пешком. Абсолютно все обитатели мира Tribes пе-

редвигаются исключительно гигантскими прыжками на десятки метров в высоту и на сотни метров в длину. Помогают им в этом приклеенные к спинам джет-пакеты, краеугольный камень геймплея еще со времен первой части. Полноценный полет на этом агрегате невозможен: заряда хватает совсем ненадолго. Когда он иссякает, игрок с устрашающей скоростью устремляется к земле, но за это время ранец успевает немного подзарядиться. Падение за счет этого удается притормозить, поэтому приземление почти всегда происходит без потерь жизни. Если же при этом еще и зажать пробел, персонаж не просто приземлится, а с большой скоростью заскользит по поверхности, как самолет на взлетно-посадочной полосе. За время скольжения можно поднакопить энергии и снова взмыть в небеса (прицельтесь в персонажа, катящегося по земле на большой скорости, не так-то просто).

Выглядит все это довольно забавно. Игроки прыгают как кузнечики (вне зависимости от

того, где идет перестрелка — на открытом воздухе или в помещении с трехметровыми потолками), изо всех сил пытаются попасть друг в друга. Лузеров, не способных рассчитать заряд ранца и задерживающихся на земле на секунду-другую дольше, чем следует, быстро отстреливают. Те же, кто умеет более-менее нормально управляться с джет-пакетом, могут прыгать, уворачиваясь от выстрелов друг друга, по полминуты и более — срок, за который в UT2004 или Halo вы успели бы сделать несколько фрагов, пару раз умереть и столько же раз воскреснуть. Вам кажется, что бои в Tribes: Vengeance излишне хаотичные и сумбурные? Не надо креститься, вам не кажется: бои действительно хаотичные и сумбурные.

Повинен в этом в первую очередь, конечно же, злосчастный джет-пакет. Пристрелить кого-нибудь, находясь в воздухе (а в воздухе приходится парить постоянно, ибо долгие променады по земле смерти подобны), невероятно, нечеловечески сложно. Отдель-



1 В одиночной игре отстреливать летящих противников из корабельной турели не в пример легче, чем в многопользовательских баталиях. Читерство?

2 Самый странный уровень во всей игре. Девятилетняя Джулия за штурвалом Fighter Pod.

3 Попасть из снайперской винтовки в кого-либо безумно сложно: расстояния здесь недетские, а винтовка реагирует на нажатие курка с большим опозданием.

SID MEIER'S PIRATES!

Андрей Александров

Жанр: Симулятор пирата ■ Издатель: Atari ■
Разработчик: Firaxis Games ■ Издатель в России:
1С ■ Похожесть: Пираты Карибского моря, Port
Royale ■ Мультиплеер: Отсутствует ■ Количество
дисков: Два CD

www.atari.com/pirates

E-MAIL РУБРИКИ: RS@GROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

В XVII веке, для того чтобы стать губернатором в одном из городов-колоний Карибского моря, явно требовалось только одно — наличие молодой и красивой дочери. Гениальным политикам, обремененным сыновьями-дармоедами, и мудрым бездетным экономистам дорога в Новый Свет была закрыта раз и навсегда. Что, впрочем, нам — игрокам — только и на руку. Больше выбор, понимаете?

Самое забавное, что у барышень — губернаторских дочек этих — нет даже имен, только пышная грудь, упругий... эээ... бэкграунд, страсть до подарков и балов, а также высокое положение в обществе. Поэтому приходится запоминать их по географическим координатам. В Гаване, например, обитает прелестная испанка. А вот на южное побережье Карибского моря направляться стоит только в случае крайней необходимости: две симпатичных девушки на двадцать городов — это слишком, друзья. Зато часами можно плавать вокруг Гаити: здесь, в разных городах, затаились три потрясающе красивых французенки. Милые, нежные,

приветливые — каждый круг приносит тройное удовольствие!

Да, друзья, поиграть в **Sid Meier's Pirates!** стоит хотя бы ради местных красавиц.

Парусатый пароход

Впрочем, достучаться до женского сердца не так уж и просто. Особенно если маленький носик его обладательницы задран настолько высоко, что иногда оставляет царапины на потолке. Простолудины к сердцу не пройдут: их банально не пустят в губернаторскую резиденцию. А вот лихой капитан корабля — совсем другое дело; таких обычно принимают вне очереди. Ну а подвешенная на поясе шпага, а еще лучше — адмиральский китель на плечах — так и вовсе золотой пропуск в будуар. Но!.. Увы и ах, друзья, чтобы стать адмиралом, капитаном, ну или хотя бы каким-нибудь завалющим майором, нужно очень и очень много работать.

Сперва — обзавестись собственной посудиною. Вообще-то, денег на нее можно было попро-

сить у родителей, ведь, судя по вступительному ролику, герой наш явно принадлежит к небедной семье. Беда, однако, в том, что заканчивается этот самый ролик пленением всех наших многочисленных родственников. Поэтому приходится бежать из родного дома в сторону порта, дабы устроиться на любое подвернувшееся корыто и при первом же подходящем случае вскрыть шпагой брюхо его капитана. По тогдашним смешным законам, совершивший сей дерзкий поступок миглом превращался из мывшего палубу олуха в нового капитана. Что, собственно, и случилось с нашим главным героем.

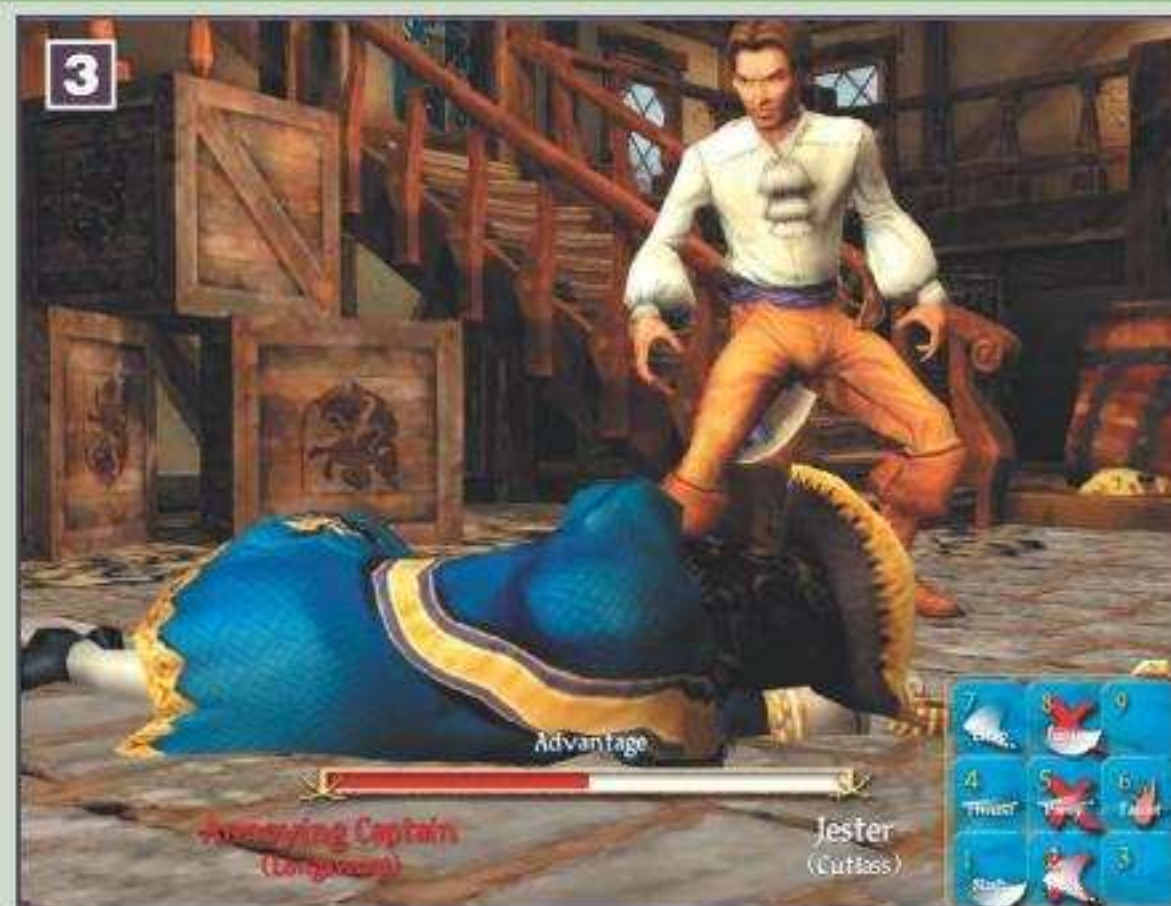
Тут бы, наверное, стоило успокоиться и, запарковав свою посудину в ближайшем к губернаторскому дворцу фонтане, направиться на завоевание женского сердца. Но, увы, так просто в этой жизни не бывает. Во-первых, неплохо бы все-таки выяснить, кто и зачем похитил родственников, дабы наказать злодея, а семейство спасти и развести по домам. Во-вторых, экипаж приватизированной посудины желает не куковать в фонтане, а путешест-

вовать, грабить и попадать в самые разные переделки. Да мы ведь и сами за это, не так ли?

Забав в **Sid Meier's Pirates!** — целое Карибское море. Не надейтесь по-быстрому обнаружить всех родственников: сюжетная линия тщательно запрятана под грудой дополнительных квестов. На карте призывно маячат десятки населенных пунктов — и в каждом вам будут рады. Испанский губернатор, радушно приняв вас, просит доставить ультиматум своему французскому коллеге, тот же в ответ предложит топить и испанцев, и англичан, и датчан, обещая щедрую награду за сие благое дело. По морским просторам рыскает десяток именитых пиратов, чьи корабли чуть ли не разваливаются под грузом награбленного и умоляюще просят, чтобы их захватили. Торговец в таверне за скромную сумму поделится обрывком карты, на которой обозначено место, где деньги лежат, а чернобровая официантка совершенно бесплатно поведаст о том, что из Тортуги в Каракас плывет караван с золотыми дублонами на борту. От



- 1 Готовимся взять врага на abordaj. К сожалению, морские кадры у Pirates! получаются слабовато.
- 2 Наземное сражение — примитивный, но зверски увлекательный варгейм.
- 3 Только что пьяный капитан был с позором сброшен с лестницы. Самое время наказать злодея сапогом.
- 4 Презент в виде кольца с бриллиантом — второй этап обхаживания губернаторской дочки. Меж тем, сдав колечко в лабаз, можно было запросто приобрести пару новых бригантин.
- 5 Английский капитан возмнил себя грозным самураем. Самое время делать сэппуку, дружище.



обилия возможностей натурально разбегаются глаза...

Уже через пару часов, проведенных за Sid Meier's Pirates!, понимаешь, насколько глубока эта игра. Четыре представленные в ней стороны — Испания, Англия, Дания и Франция — постоянно занимают перерисовкой границ, объявляя друг другу войны, устраивая масштабные морские свалки и захватывая колонии. Игрок волен ввязаться в сию катавасию и поддерживать наиболее приглянувшееся ему государство. Способов сделать это — огромное количество. Например, можно усиливать города союзников, регулярно доставляя туда поселенцев, ценные агрокультуры и прочее добро. Можно заглянуть к индейцам, которые очень злы на колонистов, и намекнуть местному Монтесуме, что гарнизон ближайшего населенного пункта противника мал, солдаты там морально разлагаются и было бы здорово устроить им неплохую порку. Или, наконец, самому взяться за дело и начать топить суда недругов да захватывать их города, поставив себе, например, цель сделать всю Кубу и Гаити английскими. Не нравится такой подход? Пожалуйста: идите пиратствовать, будьте один против

всех. Или займитесь поиском кладов и затерянных городов. Или торгуйте, на худой конец. Sid Meier's Pirates! — очень многогранная игра, причем каждая ее грань сверкает по-своему красиво.

Плавучий Эльдorado

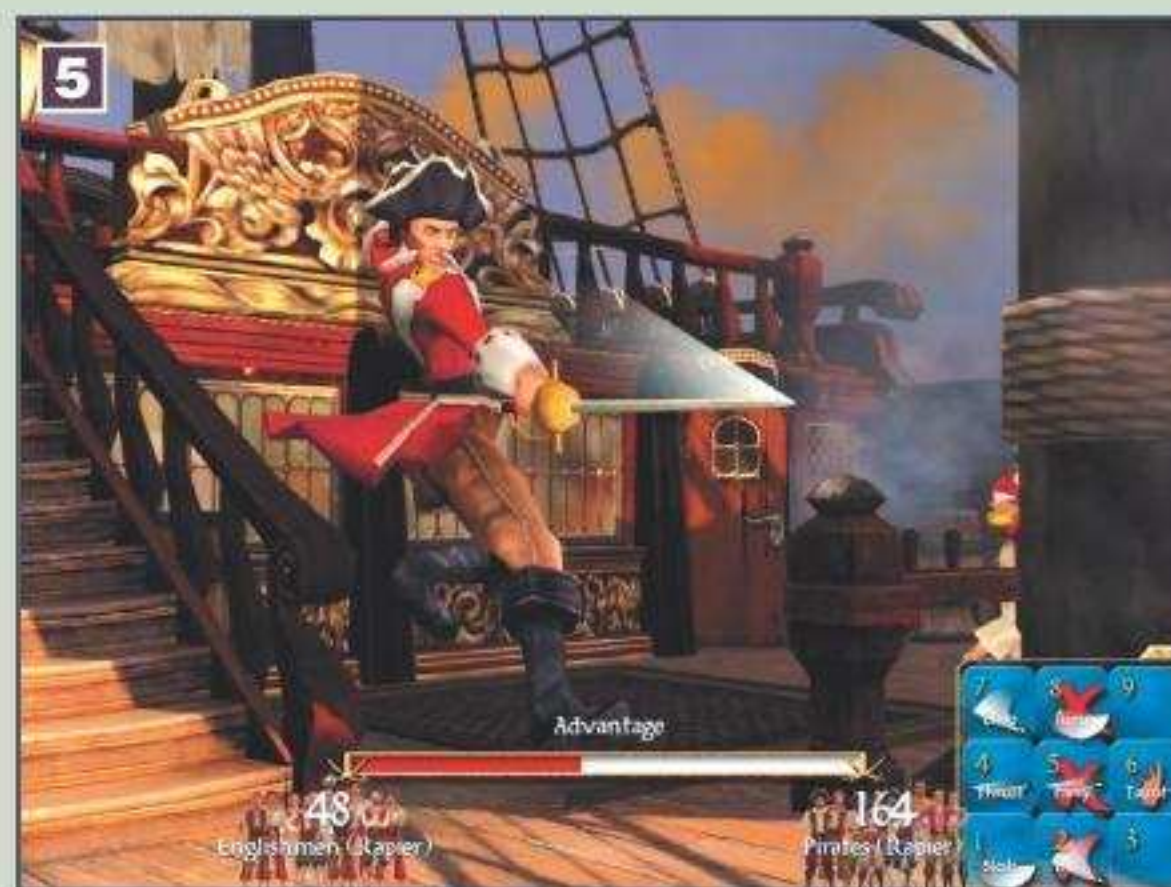
Впрочем, давайте вернемся к нашим барышням. Ухаживания за ними — отдельная песня. Девушки в XVII веке мало чем отличались от современных красавиц и, например, точно так же любили дискотеки, которые, правда, в те времена назывались балами. Поэтому, для того чтобы начать роман, избранницу нужно тщательно оттанцевать. Сделаны эти средневековые буги-вуги в виде отдельной мини-игры: партнерша знаками показывает нам, какое движение в танце будет следующим, мы же стараемся как можно быстрее нажать отвечающую за него клавишу. Не успели — оступились, что есть очень нехорошо. Играть поначалу непросто, но со временем заучиваешь все знаки, запоминаешь, в каких комбинациях чаще всего совершаются те или иные па, и начинаешь танцевать чисто. Партнерши это любят,

отвечают страстными взглядами, шепчут на ушко свежие дворцовые сплетни и всячески намекают на продолжение отношений. А это — кольца и ожерелья, дуэли с конкурентами, спасение возлюбленной из вражеского плена и, наконец, самая настоящая свадьба. Ну, и ответные знаки внимания никто не отменял: возлюбленная запросто может преподнести вам древнюю карту или рассказать о том, что в Маракайбо, в таверне, прячется некий гражданин с парой тысяч золотых в кармане.

Танцы — не единственная мини-игра в Sid Meier's Pirates! Любителям подраться обязательно придется по душе местные дуэли на шпагах. Система проста: три удара, прыжок, приседание, блок и насмешка. Нанесли успешный удар — делаем шаг вперед. Пропустили — отступаем назад. И так до тех пор, пока один из противников не окажется на краю арены. Есть в игре и более масштабные сражения — морские. На них в поединке сходятся уже два корабля. Здесь опять же все элементарно: маневрируем, стараемся поразить противника залпами своих орудий и не подставиться под его выстрелы. Также

можно подойти вплотную и взять супостата на abordаж, который закончится дуэлью капитанов. Победа игрока приносит ему в эскадру корабль вместе со всем имуществом.

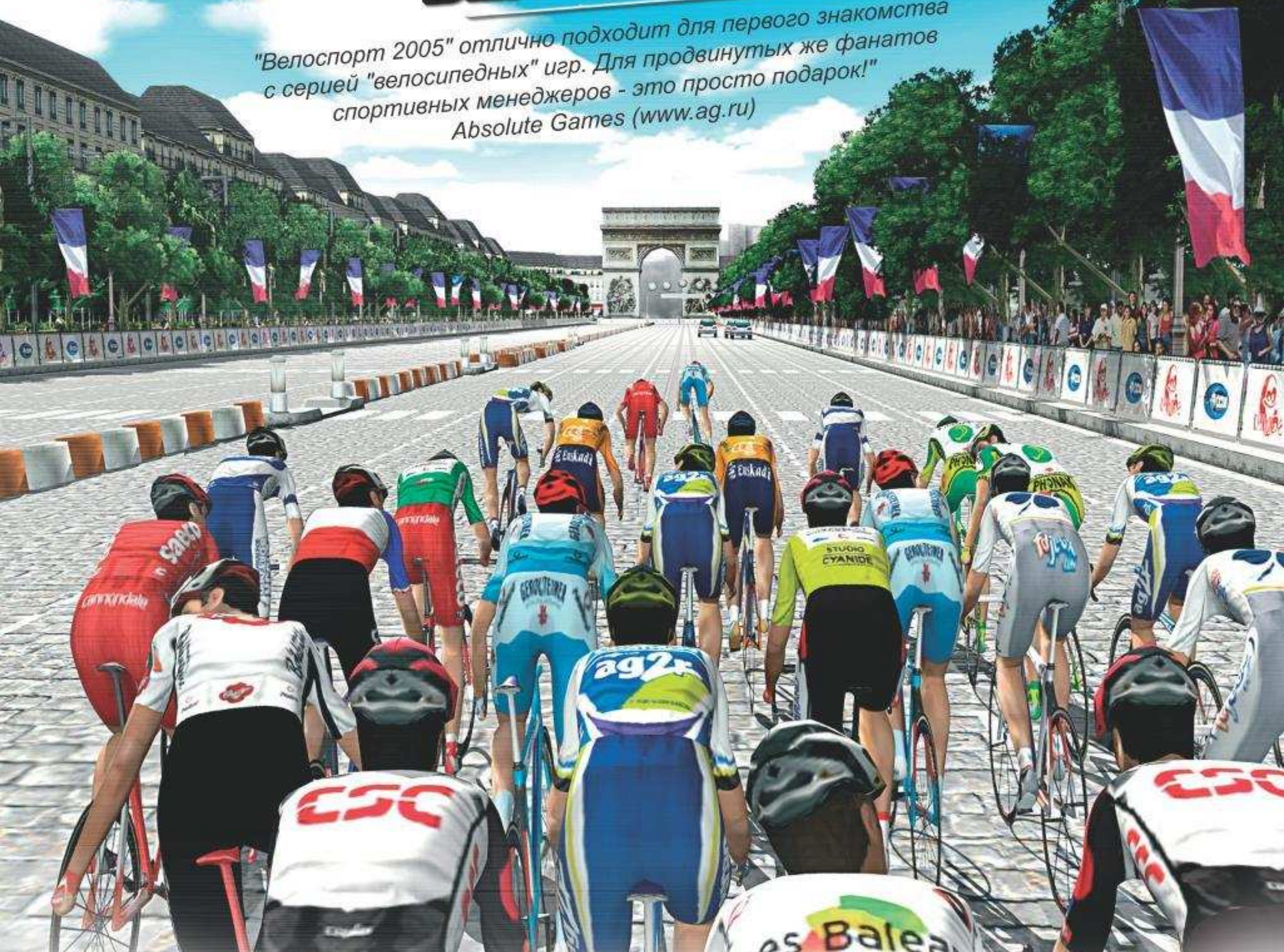
Наконец, третий вид схватки — захват населенного пункта — являет собой самую настоящую пошаговую стратегию. Захватчики и защитники разбиваются на отряды, которые поочередно перемещаются по поделенной на клетки карте. Разные отряды обладают разными возможностями, учитывается тип местности — в общем, все как у больших. Захваченный город в ряде случаев можно передать другой нации; кроме того, игроку предоставляется возможность выпотрошить сейфы местной сберкассы. Наконец, в веселое племя мини-игр можно, пусть и с натяжкой, записать поиск сокровищ. Карты, повествующие, где они зарыты, нечетки, да еще и нередко разорваны на несколько отдельных кусков. Поэтому приходится искать заветный сундучок с золотом, пользуясь целой кучей ориентиров вроде «налево от трех мертвых деревьев». Сделать это временами очень и очень сложно.



Лучшие из Лучших ВЕЛОСПОРТ 2005



"Велоспорт 2005" отлично подходит для первого знакомства с серией "велосипедных" игр. Для продвинутых же фанатов спортивных менеджеров - это просто подарок!"
Absolute Games (www.ag.ru)



© 2004 «CYANIDE» All Rights Reserved. © 2004 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены
© 2004 «GameFactoryInteractive Ltd.» All rights reserved. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru ; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums>



LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: RTS ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: EA Games ■ Похожесть: Warcraft III, Kohan II: Kings of War, Lord of the Rings: War of the Ring ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Не секрет, что славная компания **Electronic Arts**, в послужном списке которой числятся вагон и маленькая тележка первостатейных хитов, очень дорожит приобретенным добром. Особенно, когда оное добро влетело в копеечку. Вот, к примеру, заимев лицензию на производство игр по кинотрилогии Питера Джексона «Властелин колец», стахановцы из EA начали выпекать игры «по мотивам» в натурально промышленных масштабах. Консоли получили пару отменных экшенов (**The Two Towers** и **Return of the King**) и весьма нестыдную RPG — **The Third Age**. Ну а на нашем любимом PC аккурат под Новый год вышла самая настоящая RTS со сложно произносимым названием **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**, которая, что очевидно, сделана по мотивам все той же бессмертной кинотрилогии. Не лишним будет сказать, что шум вокруг Battle for Middle-Earth стоял нешуточный. Пиар-отдел EA работал на совесть, исправно раздавая

грандиозные обещания вроде того, что игра станет новым словом в жанре RTS, графика ввергнет в культурный шок самых требовательных игроков, а грандиозные баталии заставят нас рыдать от счастья.

Орки на выгуле

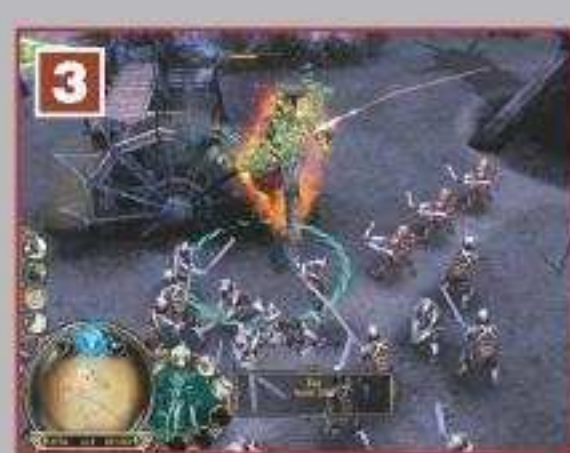
Прежде всего скажем прямо: Battle for Middle-Earth оказалась совсем не такой вот всей из себя великолепной RTS, которая способна потрясти основы жанра. Мы ждали игру уровня как минимум шикарного **C&C: Generals** или **Warcraft III**, а получили, бесспорно, симпатичную, но далеко не идеальную RTS, которая, грубо говоря, выезжает исключительно на том, что сделана по мотивам «Властелина колец». Понимаете, какое дело: если заменить назгулов птеродактилями, героев (вроде Гэндальфа и Арагорна) — безымянными палдинами и магами, выкинуть все знакомые по фильмам места сражений, гениальную музыку, которая тоже перекочевала прямиком из ленты, то получится

средней руки RTS с симпатичной — не более того — графикой и стремительно надоедающим геймплеем.

Сюжет The Battle for Middle-Earth целиком и полностью основан на похождениях «братства кольца», которые мы наблюдали на протяжении всех трех частей фильма. Выглядит это следующим образом. Перед вашим орлиным взором простирается глобальная карта Средиземья, на которой вы можете сделать две вещи: первое, если миссия связана с событиями фильма, щелкнуть мышкой по компании героев, которая состоит либо из хоббитов — Сэм и Фродо, либо из Арагорна, Гэндальфа, Гимли и Леголаса, и отправиться разыгрывать очередную сценку из фильма. К примеру, выбирать из Мории. Затем, после успешно выполненного задания, вас опять выкидывают на карту, где вам предстоит выбрать дружественную армию и принять участие в событиях, которые происходили как бы в то время, когда наши герои, например, отсиживались

у эльфов в Лориэне. Таким образом, миссии строго разделяются на две части: сюжетные похождения героев и банальные битвы «хороших» с «плохими». В образе плохишей выступают, как вы понимаете, наши старые знакомые — орки, урук-хаи и прочая нечисть — под председательством старика Сарумана.

Сами битвы выглядят точно так же, как и в 1001 другой RTS. Начинается мероприятие возведением базы, на которой вы будете строить армию, изучать апгрейды и планировать коварные вылазки на территорию противника. Тут фишка только в том, что места под строения определены заботливыми разработчиками заранее, а количество подобных участков строго ограничено. Вам остается только выбрать, что именно вы хотите построить — ферму для пополнения закромов родины, казарму для производства армии или оружейную мастерскую, где можете изучить апгрейды, коих тут, между прочим, кот наплакал. Надо сказать, что такой подход к градостроитель-



- 1 Яркий свет — это вовсе не солнце, а грозный взгляд Саурона. Между прочим, под его взором орки, не иначе от счастья, стремительно дуреют — и начинают махать мечами в несколько раз яростнее.
- 2 Грозная армия урук-хаев на марше. Копейщики — гроза роханских всадников.
- 3 Мордорский боулинг: под ударами злобного слона войска Гондора резво разлетаются в разные стороны.



ву необычен и свеж, однако, вот ведь парадокс, на геймплей, по большому счету, никоим образом не влияет. Разве что существенно упрощает и зело ускоряет постройку лагеря. Вам не придется ломать голову над тем, как по выгодней поставить казарму или, к примеру, башню. Все уже придумано до вас, остается только заселиться. Вообще говоря, буквально через полчаса игры понимаешь, что Battle for Middle-Earth — очень легкая в освоении и чрезвычайно простая в прохождении RTS, которая, по сути, не требует от вас вообще никаких мозговых усилий. Битвы построены на простой, как мир, схеме: строим базу, стремительно изучаем все возможные апгрейды, клепаем армию, после чего отправляем свежее испеченные войска громить базу противника. Как только всех наших солдат отправят к Аиду, снова организовываем массовый призыв новобранцев и опять гоним их на передовую. И так до победного конца. Поверьте, надоедает это довольно быстро. Увы, но в Battle for Middle-Earth нет и намека на глубину геймплея, как в том же **Warhammer 40000**. О чем вообще можно говорить, если даже ресурсы представлены всего одним видом — некие бочки, которые, видимо, символизируют общий запас провизии и стройматериалов.

События в Battle for Middle-Earth всегда разворачиваются стремительно и неукротимо: чтобы полностью отгрохать базу и изучить все апгрейды, понадо-

бится от силы минут 10. На создание грозной армии за глаза хватает пяти минут, ну а чтобы уничтожить врага и таким образом выиграть миссию, достаточно от силы минут 30. Сражения тоже проходят лихо. Так как здешние юниты гибнут, получив пару ударов или три стрелы, то даже реально гигантская армия каких-нибудь орков имеет все шансы скоростижно скончаться, угодив под обстрел эльфийских лучников. Роханские всадники вообще предпочитают налетать на вражеские отряды скопом и за пару секунд способны уничтожить внушительную армию противника. Но, как ни удивительно, благодаря общей слабости солдат здешние битвы действительно впечатляют: один удар Барлога — и вот уже десяток солдат с дикими воплями разлетаются в разные стороны. Залп эльфийских лучников — и поле боя усыпано трупами врагов. Однозначно, сражения в *Battle for Middle-Earth* — это чертовски красивое зрелище.

Огорчает, правда, на удивление тупой AI противников и наших подопечных. Судите сами. Вражины атакуют всегда строго в лоб малыми силами и, конечно же, пачками гибнут под градом стрел защитных башен, не успевая причинить хоть какой-то значительный урон вашей базе. Тактика, что и говорить, конгениальная. В итоге, проиграть миссию невозможно в принципе. Порядком раздражает поведение подопечных

юнитов. Дело в том, что им непременно нужно отдавать приказы атаковать, лично ткнув мышкой по вражескому отряду или зданию. В противном случае, если ваш полк свирепых орков угодит под обстрел трех завалящих лучников, если это вовремя не заметить, то вся ваша рать успешно поляжет, ибо болваны, словно ярые пацифисты, и шагу без приказа не сделают, чтобы уничтожить атакующих. Злит это страшно.

Там на неведомых дорожках

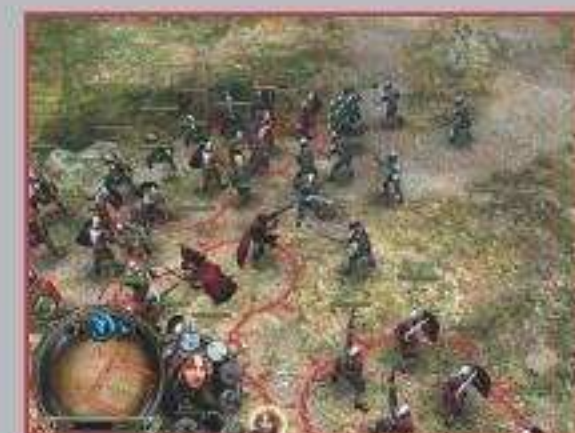
Кроме всего прочего, в Battle for Middle-Earth есть самая настоящая магия, которая гордо называется «мощь кольца». Накопив определенное количество очков (выдаются за успешно выполненные миссии и просто так, за красивые глаза), вы можете купить очередное заклинание. К концу игры, если вы играете за силы Мордора, сможете, к примеру, вызвать на поле боя жуткого Барлога (тот самый монстр с длинными ушами и крыльями, с которым Гэндальф сражался в подземельях Мории). Надо сказать, что разумное использование магии может в корне изменить весь ход сражения. Тот же Барлог в считанные секунды способен вынести с поля боя практически всю вражескую армию и переломить в вашу пользу, казалось бы, уже проигранную битву.

Чисто внешне Battle for Middle-Earth выглядит отменно. Юниты

хвастаются нестыдным количеством полигонов, анимация персонажей вызывает исключительно положительные эмоции. Очень, знаете ли, впечатляет, когда армия урук-хаев печатает шаг и стройными рядами, как на параде, продвигается к базе противника. Разумеется, всяческие спецэффекты, вроде магических молний, которые срываются с рук Гэндальфа, огненных шаров, и прочие пиротехнические выкрутасы тянут на твердую пятерку. Я уж не говорю о Минас-Тирите, Хельмовой Пади и Мордоре — все эти места выглядят точно, как в кино, и воссозданы с настоящим голливудским размахом.



Battle for Middle-Earth получилась весьма неплохой RTS с увлекательными сражениями, шикарной графикой и, конечно же, героями, которые полюбились нам по фильму Питера Джексона. Беда в том, что Battle for Middle-Earth катастрофически не хватает глубины геймплея. Типов юнитов кот наплакал, апгрейдов практически нет, ресурс всего один. Кроме того, напрочь отсутствует какая-либо стратегия боя. Для того чтобы выиграть практически любое сражение, достаточно банально клепать юнитов и регулярно отправлять их на передовую. Battle for Middle-Earth явно делалась не для хардкорных стратегов, а скорее для тех, кто хочет, не напрягаясь, погонять орков и гоблинов в знакомых по фильму пейзажах. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скажу как стратег стратегам: стратегии в этой игре практически нет. Зато есть лицензированная музыка, красивая графика, а также энты, олифанты, Гэндальф, Гимли, Леголас и прочая аутентичность. Для фанатов хоббитов — самое оно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★☆☆☆☆☆ **8.0**

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

ARMIES OF EXIGO

Александр Кузьменко

Жанр: RTS ■ Издатель: Electronic Arts/Cinergi Interactive
■ Разработчик: Black Hole Games ■ Похожесть:
Starcraft, Warcraft 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть ■ Количество дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 384 Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.8 GHz, 768 Mb, 128Mb Video



<http://www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp>

Armies of Exigo — настолько бесстыдный и дерзкий дебют, что нам тут в «Игромании» остается только развести руками. Историю появления на свет этого, несомненно, хамского проекта вы, должно быть, знаете. Анджей Вайна, некогда видный голливудский продюсер («Терминатор» и иже с ним) удумал покорить игровую индустрию. По этому поводу он созвал **Black Hole Games**, выделил им неслабый, судя по результатам, бюджет и начал вышагивать за рядами. Неизвестно, что изваяли бы Black Hole Games без чуткого продюсерского ока Вайны, но плод их совместного творчества заставляет одновременно изумляться, плакать, смеяться и где-то даже восхищаться

Красота спасет мир

Помнится, начитавшись звонких пресс-релизов, Михаил Бузенок пророчил Armies of Exigo светлое будущее, называя ее в своем превью чуть ли не «здоровым переосмыслением старых RTS-идей». Так вот, уважаемые, ни о

каком здоровом переосмыслении речи не идет. Armies of Exigo играет как полноприводный клон Starcraft в атмосфере, простите за каламбур, Warcraft 2. То есть перед нами стратегия в реальном времени, выполненная так, как будто с момента выхода вышеозначенных продуктов от **Blizzard** в жанре не произошло ровным счетом ничего интересного. Что подкупает в случае с Armies of Exigo — это какое-то совершенно запредельное, за гранью добра и зла, простодушие ее создателей. Black Hole Games искренне хлопают глазами, рисуют умопомрачительно красивые меню, рендерят роскошные высокобюджетные ролики и заворачивают во все это великолепие самый что ни на есть Starcraft. Поэтому первые несколько миссий проходишь даже с некоторым любопытством — поверить в то, что в наш продвинутый век, когда, казалось бы, вышли **Warhammer 40000: Dawn of War**, **Ground Control 2**, да что там — **Warcraft 3**, возможно такое, довольно непросто! Armies of Exigo отказывается принимать во вни-

мание опыт, накопленный жанром за последние лет пять. Первый раз в первый класс, натурально.

О том, как бесстыдно и беззастенчиво Black Hole Games копируют идеи Blizzard образца 1998 года, мы еще поговорим. А сейчас — небольшая объяснительная. Итак, почему хладный труп Armies of Exigo не лежит сейчас в кратких обзорах, будучи раскатанным нашим табельным катком по асфальту? Ответ прост — все дело в голливудском подходе. Почему мы с вами ежемесячно ходим в кино-театр и оставляем там каждый раз кровные 150-200 рублей, несмотря на то, что можем с точностью до минуты угадать развитие сюжета очередного попкорнового зрелища? Ответ прост — потому что Голливуд как никто умеет делать нам красиво. И седовласый Анджей Вайна знает это лучше, чем кто-либо. Именно поэтому Armies of Exigo снабжена совершенно роскошной графикой, от одного вида ее меню по телу разливается приятная теплота, а местные заставки заставляют заходиться кровавой икотой даже аниматоров Blizzard.

В этом Black Hole Games не откажешь — игра не просто выглядит хорошо, она выглядит замечательно. Она вылизана и надраена, как кастрюля на кампусе в день визита генерала из столицы. Тут как с хорошенькими девушками — когда нам делают красиво, мы, по крайней мере, ненадолго готовы простить практически все. Я могу часами рассказывать вам о мелких незначительных деталях в пейзажах, могу петь дифирамбы осеннему лесу, в котором опадают оранжевые листья, могу рассказывать про капли дождя на шейдерной воде... Тут дело даже не в этом. Armies of Exigo не просто является обладательницей отменного движка (с точки зрения технологии он как раз не поразит ваше воображение). Она подкупает своими производственными затратами. Возьмите за пуговицу любого разработчика, и он, пуская слезу, расскажет вам, чего стоят все эти стильные меню и суевающиеся в лесу белочки. Наши западные коллеги называют это production values, что по-русски звучит примерно как *Очень Много Денег*.



1 Если глядя на фиолетовую слизь, на которой стоят здания, вы подумали про зергов — не волнуйтесь. Так оно и есть.

2 Как ни крути, а местные подземелья, конечно, выглядят роскошно.

3 Каждая миссия Armies of Exigo без ложной скромности отнимет у вас до двух часов жизни. Подумайте об этом.



Отдельная песня — местные ролики. Каждый безупречно выстроенный кадр буквально кричит: «Да-да! Я был спродюсирован голливудским продюсером, который придумал Терминатора! Роняем челюсть на пол на счет раз!» И мы, что самое смешное, роняем. Казалось бы, только пару месяцев назад я рассказывал вам о грубом заставочном ролике Dawn of War, пуская при этом тягучую слюну на клавиатуру. Так вот, там было brutальное жестокое действие. Armies of Exigo же ставят нам эпическую сказку в духе, извините, **Lord of the Rings**. То есть когда у героя в кадре пролетают перед глазами горы, реки и леса, после чего он оседает на землю, пронзенный вражеской стрелой, хочется плакать и кричать по Станиславскому «верю!».

Овечка Долли

А вот после того, как вы налюбуетесь на местные ролики, пейзажи, модели и меню, начнется самое интересное. Все дело в том, что Вайна упустил из виду один серьезный пункт, по которому любая RTS сильно проигрывает голливудскому блокбастеру. Она не заканчивается через два часа. Рано или поздно игроку придется остаться один на один с геймплеем (если, конечно, ты не будешь скармливать ему по десяти минутному ролику после каждой миссии). И вот тут выясняется, что Armies of Exigo не просто не выдерживает никакого сравнения с нынешними эталонами жанра, она вообще играется как лю-

бой клон Starcraft образца 1999 года. Скопировано, то есть, абсолютно все, включая различия между расами — люди играют, как и полагается людям, а местный аналог зергов точно так же строит здания на специально обработанной почве.

Что до геймплея, то тут даже как-то неудобно описывать. Есть ресурсы (золото, древесина, драгоценные камни). Есть еда, которую поглощают ваши юниты. То есть для того чтобы увеличить численность собственной армии, нужно строить фермы (ничего не напоминает?). Есть, наконец, пейзажи, таун-холл, кузница, бараки и специальные юниты-герои, которым ну никак нельзя умирать, иначе — геймвер. Есть удивительный AI, способный своим нежеланием находить простейший путь в трех соснах довести до белого каления. Есть (не в пример тому же Starcraft) абсолютно тупейший компьютерный противник, который, как заведенный, шлет по пять-шесть юнитов на один и тот же фланг до скончания веков. Если вы настаиваете, я могу продолжать список чудесных совпадений до утра. Но у нас есть масса других интересных проектов, так что придется поверить нам на слово: Armies of Exigo — самый бесстыдный Blizzard-клон, который нам доводилось видеть. И если в 1999 году такое делали все, то сегодня Armies of Exigo выглядит технологичным приветом из далекого прошлого.

Единственная инновация, о которой дурным голосом кричали

PR-люди Black Hole Games, заключалась в ведении войны одновременно под землей и на земле. На деле это гейм-дизайнерское чудо просто умножило существующую схему на два. То есть если раньше вам нужно было следить за одной базой, то теперь это нужно делать одновременно на двух уровнях — под землей и на ней. Во-первых, Black Hole Games предпочли проигнорировать тот факт, что подобное уже было реализовано в **Earth 2150** 2001, кажется, года выпуска. Во-вторых, учитывая хронический кретинизм местного AI, ведение войны на двух уровнях сразу приводит только лишь к удвоению головной боли и больше ни к чему. Вы судорожно елозите мышью, пытаетесь понять, что там у вас происходит под землей, одновременно проклиная трех крестьян, которые вдруг удумали встать как вкопанные. Ничего не напоминает?

И так во всем. Два лучника из десяти начинают лупить по наступающим гоблинам, в то время как остальные восемь мирно созерцают окружающие ландшафты. Формаций нет. Подчиненные перемещаются исключительно неорганизованной толпой. Не сказать, кстати, чтобы процесс клонирования идей пятилетней давности у Black Hole Games прошел на ура. Некоторые миссии, в которых вам приходится тупо отбивать атаки врага, дожидаясь, пока крестьяне натаскают достаточно золота, чтобы произвести необходимые апгрейды, вызывают почти физическое раздражение.

Общая неспешность, кстати, приводит к тому, что иные задания отнимут у вас до двух часов живого времени! Зато шейдерная водичка и модельки красивые.

Меня тут спрашивают про сюжет. Так вот, с ним все тоже плохо, но это как раз было ожидаемо — вы же не ждете от блокбастеров неожиданных сценарных вывертов. Впрочем, лаконичность местных сценаристов все же умиляет. Так, вашего врага зовут просто — **The Beast**. Чудовище, то есть.

■ ■ ■

Итак, первый опыт голливудского продюсера на ниве игропроизводства предлагаю считать успешным. Вайна, мы уверены, именно так все и планировал. Ему хотелось, чтобы много, красиво, ярко и глупо. Проблема в том, что он выбрал для приложения своего таланта неудачный жанр — RTS, к сожалению, за последний год сделали резкий рывок вперед. И если в случае с шутерами обращение к корням прошло на ура (см. **Painkiller**), то с RTS такие фокусы не проходят — специфика другая. Кто надоумил Вайну вложить деньги в стратегию — тайна, покрытая мраком. С другой стороны, если он, вдруг, вздумает извлекать по этой же схеме экшен — мы не сомневаемся в успехе проекта и первые же будем нахваливать вайновский продюсерский гений. А пока же ему придется удовлетвориться скромными шестью баллами. Ну и еще половинкой. За красоту. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старорежимная RTS, один в один копирующая идеи Blizzard образца пятилетней давности. Очень красиво и очень глупо.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

6.5

АЛЕКСАНДР

Игорь Варнавский

Жанр: RTS ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России: Новый Диск ■ Разработчик: GSC Game World ■ Похожесть: Age of Empires, Казаки, Огнем и мечом ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два

E-MAIL РУБРИКИ: RS@GAMEMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



www.alexander-thegame.ru

Друзья, у нас для вас две новости, по традиции хорошая и плохая. Начнем с хорошей: перед нами — первая игра по голливудскому фильму первой величины, разработанная на территории СНГ (по крайней мере, так гласит надпись на обложке — но чем тогда считать «Пиратов Карибского моря»? «Нулевой» игрой?). А теперь новость плохая: радоваться этому или нет — до сих пор неясно, потому что «Александр», как и всякое новое начинание, — это самый натуральный первый блин.

Alexander the Not-So-Great

Что требовалось от разработчиков? Совсем немного: сделать качественный, сбалансированный и симпатичный клон Age of Empires с парой-тройкой косметических инноваций (благо особо выдумывать ничего не надо — игромеханика совпадает один в один, а действие игры разворачивается в том же самом временном периоде). Что получилось в итоге? Некачественный и несимпатичный клон Age of Empires с па-

рой-тройкой ничего не значащих инноваций.

Ставка на масштабность баталий — теоретически, главный козырь «Александра» — не удалась. Когда количество юнитов на поле боя начинает исчисляться тысячами, даже самые мощные компьютеры ощутимо подтормаживают, что для RTS, где скорость работы игры имеет первостепенное значение (особенно в мультиплеере), практически смертельно. Дело тут, похоже, все лишь в плохой оптимизации, ведь в том же Rome: Total War в битве сходились ничуть не меньшие армии да еще и в полном трехмере. Графика же «Александра» застряла где-то на уровне Age of Empires 2.

Печать тотальной недоработанности лежит и на интерфейсе. Мини-карта, иконки юнитов и окно со списком заданий/подсказок загромождают добрую четверть экрана. Выделенные юниты облачаются не в зеленую (как во всех нормальных стратегиях), а в желтую рамку, разглядеть которую очень сложно в силу того, что ландшафты раскрашены преимущественно в грязно-жел-

тые цвета. Управление не отлажено совершенно: можно пять раз кликнуть на мини-карте или иконке отряда, прежде чем игра соизволит выполнить вашу команду. Схожая ситуация и с искусственным интеллектом. Приказы игрока выполняются через пень-колоду, и даже если выставить им защитное поведение, нельзя быть до конца уверенным, что кто-то не начнет самовольничать и не полезет в заведомо самоубийственную атаку. Особой строптивостью отличается сам Александр: первую миссию я смог пройти лишь с третьей попытки (!) только потому, что македонский царь ввязывался в драку и бесславно погибал, несмотря на все мои попытки оттащить его под прикрытие основных сил. Держать его в глубоком тылу тоже невыгодно: присутствие царя поднимает боевой дух и характеристики солдат.

Конвейер

Зная, что штамповка юнитов в промышленных масштабах может на корню убить всякий баланс и превратить сражения в бои «стенка на стенку», где ключевым факто-

ром для победы является лишь количественное превосходство, разработчики предусмотрели ряд сдержек и противовесов. Их здесь целых два: участвовавшие в битве юниты получают временный бонус к морали, а строительство каждого нового здания одного и того же типа, например второй казармы, обходится вдвое дороже. Теоретически, эти меры должны были отбить у игрока желание расширять базу до бесконечности (или возводить новые), дабы задавить противника массой, стимулировав его к изобретению более изысканных тактик. Но теория, как известно, далеко не всегда стыкуется с практикой. Пока правой рукой GSC пытались наладить баланс, левая рука этот самый баланс изо всех сил разрушала. И ей это удалось. Все ресурсы в «Александре» (не только пища и дерево, но и камень, золото и железо) бесконечны, а это значит, что игроку вообще не нужно ничего делать. Достаточно сидеть и тупо штамповать пейзаж, наращивая тем самым объемы производства. Постоянное повышение стоимости зданий на этом фоне перестает



- 1 Диалоги насыщены ненужным пафосом, а актеры озвучки играют слишком старательно. Получается ненатурально.
- 2 Александр, наверное, даже и не предполагал, что тем, кто 24 века спустя повторит его подвиги в виртуальности, потребуется приложить не меньше усилий, чем ему самому.
- 3 В битвах, где у вас нет за спиной базы, способной наштамповать сколько угодно солдат, уповать приходится только на собственный полководческий талант. Только вот приложить этот талант негде: результат сражения обычно определяется количественным превосходством, волей случая и везением.

SUDDEN STRIKE — БИТВА ЗА РЕСУРСЫ

Андрей Александров

Жанр: RTS ■ Издатель: CDV ■ Издатель в России: 1C ■ Разработчик: Fireglow ■ Похожесть: Серия «Противостояние», «Блицкриг» ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD

http://games.1c.ru/suddenstrike_reswars

E-MAIL РУБРИКИ: BS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 333 MHz, 128 Mb, 8 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video

Час назад я прибил Раффу. Я нашел на карте маленький домик с красным крестом на крыше и сказал себе: «Здесь, в третьей палате, томится Раффа — человек недобрый и злой». Дальше уже было дело техники. Четыре ИС-2, прикрываемые пехотой, быстренько расправились с охранением и, выйдя на расстояние прямого выстрела, в два счета сравняли обиталище недоброго и злого с почвой.

Вообще-то, «Sudden Strike — Битва за ресурсы» не поощряет такое обращение с жилым фондом. Госпитали и заводы здесь рекомендуются отбирать у оппонентов, причем такими зверскими способами, по сравнению с которыми проделки отечественных «бизнесменов», тягущих друг у друга остатки советской промышленности, кажутся просто детской шалостью. Собственность в «Битве за ресурсы» бережется аки зеница ока, на ее охрану отряжаются танковые батальоны, а ради обладания ею в мясо превращаются целые дивизии. И не дай бог какой шальной снарядик попадет в заводские стены — потеря ценной постройки здесь оплакивает-

ся слезами размером в крокодиловы, не меньше.

Впрочем, ради Раффы можно сделать и исключение.

Дедушкин сундучок

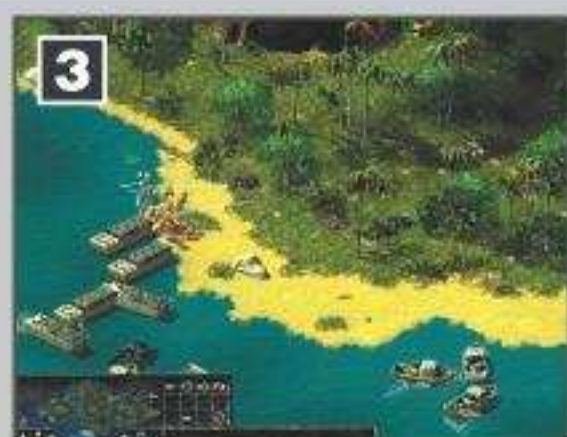
Тем, кто не в теме, надо, пожалуй, подарить несколько слов о знаменитой серии **Sudden Strike** (в России игра больше известна как «Противостояние»). Серия эта почти целиком (исключением является только несколько аддонов, вроде «Азии в огне») посвящена событиям Второй мировой войны и обладает весьма бородатой по меркам компьютерных игр историей. И стоит отметить, что, дожив до «Битвы за ресурсы», дедушка стал тихонечко впадать в маразм, вытворяя не совсем адекватные вещи. Впрочем, об этом потом. Пока же давайте посмотрим, что осталось хорошего у дедушки в сундучке.

Главное сокровище — боевая система. Sudden Strike всегда отличалась от большинства других RTS скрупулезностью в симуляции боевых действий. Так, например, здесь просто огромны различия между пехотой и бронетехникой.

Первая слаба, но обладает замечательной дальностью обзора, вторая же очень сильна, но близорука. В итоге в игре воссоздается стандартная для реальных боевых действий ситуация — танки, без поддержки некоторого количества пеших бойцов, становятся практически беспомощны. Еще одна особенность заключается в том, что даже вверяемый игроку небольшой участок фронта в Sudden Strike обладает многоуровневой структурой: вот ударный кулак, готовящийся к наступлению, вот небольшая разведгруппа, вот противотанковые орудия, прикрывающие направления возможного контрудара противника, вот дальнотанковая артиллерия, а вот снабженцы и ремонтники. Действовать в игре приходится именно с оглядкой на эту самую структуру: развалились она — и враг возьмет вас буквально голыми руками. Никаких танковых рашей и необдуманных рывков — Sudden Strike очень требовательна к своим адептам и жестоко наказывает их даже за самое незначительное нарушение заповедей. Играть в итоге очень трудно, но и очень интересно.

Второй обитатель сундучка — графический движок. Дряхлая и ржавая конструкция, которая не имеет никакого представления о третьем измерении, грезя вместо этого давно уже немодными спрайтами. Дедушка, тем не менее, все еще дышит и не хочет даже слушать молодежь, рассказывающую обо всех тех прелестях, на которые способны современные ускорители 3D-графики.

Собственно, в «Битве за ресурсы» мы снова встретимся и с боевой системой, и с движком. Про последний говорить практически нечего — изменения минимальны, и заметят их только специалисты да многочисленные создатели модификаций. Стоит отметить только то, что художники **Fireglow** совершили очередной подвиг, заставив выдавать престарелый механизм весьма симпатичную картинку. Куда больше досталось боевой системе. Во-первых, теперь игра щеголяет новой системой расчета видимости для бронетехники — секторной. Так, например, танки видят только те стороны, куда направлены взоры механика-водителя и наводчика. Поэтому зашедшего в



- 1 К водящим хором танкам пришло «летающее» подкрепление.
- 2 Немцы окружили советский бронепоезд и начали потихоньку разбирать его на запчасти.
- 3 Американцы, даже нападая на Японию, умудрились устроить свою маленькую «Нормандию».
- 4 Один успешный вылет бомбардировщика — и японцы лишаются части своих сил.



«мертвую зону» противника можно просто не заметить. Все это еще больше усиливает роль пехоты, которая, как и прежде, зрит во все стороны света. Второе нововведение — это появление в игре топлива. Оно вечно кончается, танки замирают в самых неприличных позах, экипажи начинают вопить об энергетическом кризисе, а игрок судорожно гонит на передовую колонну беззащитных бензовозов. Возни с подопечными, в результате, становится еще больше — ибо у безалаберного командира атака может захлебнуться только потому, что не заправленная вовремя техника встанет на подходах к вражеским позициям.

Остальные нововведения менее значительны и заметны: появилась возможность ставить дымовые завесы, ремонтные машины научились восстанавливать здания, экипаж, наконец-то, стал покидать технику, и так далее.

Время делать бизнес

Впрочем, давайте вернемся в больничную палату, где лежит наш дедушка, опошливший своими старческими забавами всю историю Второй мировой. Легендарная война в «Битве за ресурсы» стала больше походить на банальную разборку олигархов, распиливающих очередной свечной заводик. Да, друзья, в игре появилась... возможность производства новых юнитов. Схема очень проста: на карте разбросано некоторое количество заводов и госпиталей, которые с определенной периодичностью вылупляют на свет божий подкрепления. При этом не надо организовывать даже снабжение производств — госпиталь не прекратит производство новобранцев и в случае пришествия инопланетян. К сожалению, контролировать процесс производства также невозможно — конвейеры упорно штампуют только ту технику, которая прописана разработческой скрип-

торукой. Система распределения материальных благ примитивна — подкрепления получает сторона, чьи танки стоят на заводской проходной. Наконец, заводы можно и попросту крушить — всего несколько снарядов в стену, и бизнес навсегда накроется медным тазом.

Игровой процесс сия наглость, надо сказать, преобразует самым забавнейшим образом. Давайте только сразу договоримся — реалистичность происходящего мы пока обсуждать не будем, ей еще достанутся свои строки в этом тексте. Говорить же будем, например, о наступлении на немецкий завод. Вот в центре советских позиций концентрируется крупная ударная группировка из нескольких десятков танков и неисчислимых полчищ пехоты. Построившись в боевые порядки, она начинает прорываться вперед при поддержке дальнобойной артиллерии. На подходе к заводу разворачивается самая тяжелая битва — противник понимает ценность объекта и бросает на его защиту все новые и новые силы. Тем не менее к корпусам прорывается несколько KB-1 и T-34, в помощь которым с самолета сбрасывается небольшой отряд парашютистов. Завод захвачен, однако на то, чтобы сохранить связь с «большой землей», сил уже не хватает. Дальше начинается самое интересное: на основных позициях игрок спешно собирает деблокирующую группу из всех, кто еще может воевать, а охрана завода тем временем бьется со сжимающимся кольцом окружения. Танки встают без топлива, подкреплений, производимых на заводе и доставляемых воздухом, хватает только на то, чтобы Ну в какой еще RTS можно встретить такое? А ведь это всего эпизод одной из миссий однопользовательской кампании — представьте, что будет твориться на мультиплеер-серверах?

Компаний в игре всего пять: две за Германию и по одной за СССР, США и Великобританию. Плюс де-

сятки одиночных миссий, в которых, кроме вышеперечисленных сторон, активное участие принимает еще и Япония. Протяженность кампаний невелика — всего по несколько миссий. Зато радует то, как задания связаны друг с другом — в новой миссии запросто может остаться «клочок» предыдущей, со всеми бывшими у вас войсками и зданиями. Помимо возможности получать солдат и технику с заводов и госпиталей, значительно усилена частота прибытия подкреплений. Нередко активное участие в свалке принимают и управляемые компьютером союзники.

Сюжеты кампаний слабо связаны с историческими событиями. Это, впрочем, логично — найти в истории Второй мировой такие битвы, которые можно было бы приспособить к идее с заводами, практически невозможно. Имеются и другие претензии к достоверности. Так, например, разработчики очень уж энергично принижают советскую сторону (из выпущенной в Германии версии игры даже исчезла кампания за СССР). В одной из миссий завод, производящий для немцев «Тигры», в случае его захвата «нашими» начинает клепать старичков KB-1. Те же «Тигры» за просто раскатывают на стороне гангов уже в 1941-м году. Ну а про то, что характеристики большинства образчиков советской техники заметно снижены по сравнению с зарубежными аналогами, можно и вообще не упоминать. Не самая приятная мелочь.



Подводя итоги, можно сказать, что у Fireglow получилась весьма интересная фантазия на тему Второй мировой, привносящая свежую струю в приевшийся фанатам Sudden Strike реимплей. Но, к сожалению, не больше. Настоящих откровений стоит ждать от новой части, которая сейчас сооружается умельцами из Fireglow, — **Sudden Strike 3: Arms for Victory**. ■

Заводы, ставшие солдатами



Танк «Т-34», установленный перед
Сталинградским тракторным
заводом.

В каждой шутке, как известно, есть доля правды. Справедливо это высказывание и для «Битвы за ресурсы». Дело в том, что во время Второй мировой достаточно часто случались ситуации, когда заводы оказывались буквально на поле боя и при этом продолжали работать, поставляя подкрепления своим защитникам. Достаточно вспомнить хотя бы блокаду Ленинграда, когда знаменитые «Ижорские заводы» от линии фронта отделяло чуть менее километра. «Судостроительный завод имени Жданова» в самом начале блокады достраивал несколько эсминцев, которые, еще не сойдя со стапелей, вели огонь по противнику...

Другой пример — Сталинград. Со ставшего легендой Сталинградского тракторного завода свежестроенные Т-34 выходили, укомплектованные экипажами, и тут же отправлялись в бой.

А вот примеров того, что завод, доставшись в руки противнику, практически сразу начинал работать во благо противоположной стороны, во Второй мировой почти нет — все-таки переналадка производства всегда была очень сложным процессом.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

[illegible]

ДОЖДАЛИСЬ?

Если бы главными участниками Второй мировой были транснациональные корпорации, то она бы выглядела примерно так, как выглядит в игре «Битва за ресурсы».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0

RESTRICTED AREA

(ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА)

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action/RPG ■ Издатель: Whiptale ■ Издатель в России: Новый Диск ■ Разработчик: Master Creating ■ Похожесть: Diablo, Sacred ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 667 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.ra2083.com

«Дьявол» (Diablo, он самый!) не умрет никогда — таков закон природы. Как бы миссионеры-разработчики ни проповедовали новые идеи, Лукавого хоронить рано. Он многолик, его воплощениям нет числа. Неважно, какой на дворе год, у «Дьявола» всегда найдутся свои приспешники. «Князь», Sacred или вот Restricted Area — дебютный, местами кустарный проект немецкой конторы Master Creating. Любить, жаловать или гнать взашей дерзкого богохульника (ведь для многих Diablo — это святое)? Сейчас узнаем!

Клон? Клон. Клон!

Скажем правду сразу: перед нами самый обыкновенный, банальный, беззащитный перепев до неприличия долгоиграющей пластинки Blizzard. Не изменилось ровным счетом ничего. Кроме, разве что, игровой вселенной — теперь это постапокалиптический киберпанк со всеми прилагающимися радостями. Смелый шаг в сторону от протоптанной сказочной дороги, не так ли?

Но на этом эволюция и остановилась. Геймплей десятилетней закалки узнается моментально. Герои скитаются по городу (всего одна улица заселенная утилитарным персоналом: оружейником, таксистом, врачом, проституткой и местным «агентом Смитом»), торгуют, получают задания и отправляются их выполнять. Все игра — это простой, чуточку туповатый, но неистощимый ролевой экшен: монстры строем уходят на небо, экспла растет, как пущенный под откос снежный ком, на прилавках появляются вещицы, за которые не грех отдать душу... Увы, но в Restricted Area у этого механизма есть только один большой недостаток — не радует, черт возьми. Неудивительно, ведь такое часто случается, когда шедевр Мастера пытается скопировать неопытный подмастерье.

Пособие по сборке человека

В 2083 году паладины уже не носят магических поножей и кольчуг — непрактично. Артефакты еще никогда не были так близки к

телу, как в Restricted Area. Это киберноги (левая и правая), киберруки (правая и левая), электронные глаза, кожа, сердце и прочие гости из анатомички. Имплантировать рукотворные органы можно прямо на поле боя. От сердца зависит количество здоровья и скорость его регенерации, от глаз — меткость и обзор, от кожи — сопротивляемость организма всяким напастям, от ног — скорость сверкания геройских пяток, от рук — сила.

Любопытно, но у героев есть предельное значение «кибертерпимости», и рано или поздно наш трансформер стукнется головой о потолок суммарной мощности артефактов. После этого придется выбирать, что нам важнее: зоркий глаз или крепкие ноги, стероидные мускулы или полноценная половая жизнь? Впрочем, отчаиваться не следует: в инвентаре есть услужливая кнопка автоматической экипировки. Игра вообще предельно внимательна к геймеру. Принцип автоматизации труда, взятый на вооружение орденосной Sacred, здесь стал еще принципиальнее. Миссии проносятся

одна за другой, уровни растут с невиданной скоростью, патроны и не думают кончаться, кредиты перечисляются на наш счет автоматически — даже нельзя самостоятельно обшарить трупы. Выпадающие из сундуков аптечки и дробовики можно поднимать руками, а можно просто пробежать мимо — трофеи сами переключаются с поля брани в инвентарь.

Баланс безупречен: мы движемся вперед рука об руку с монстрами, игра без усталости генерирует новые задания, подземелья закапываются все глубже и глубже, а случайные характеристики у оружия и артефактов внушают веру в светлое будущее. Чувство непобедимости так и не приходит, а вот мания величия стучится в голову уже после первых двух миссий. Мы всемогущи (темпы роста просто дикие, а у некоторых артефактов есть такие астрономические бонусы, как «200% урона, скорострельности и точности»), неуязвимы (умираем регулярно, но только для того, чтобы тут же восстать из мертвых в ближайшем райцентре) и перспек-



- 1 Что-то непонятное как-то непонятно взорвалось. Детали происшествия знают только в офисе Master Creating.
- 2 Иногда нас все же радуют красивыми кадрами. Редко, но радуют.
- 3 Яйца Опасных Чудовищ! Сколько же мы их уже сварили всмятку в предыдущих играх!
- 4 Временами Restricted Area начинает становиться совсем уж до неприличия похожей на Diablo.

Жители «Запретной зоны»

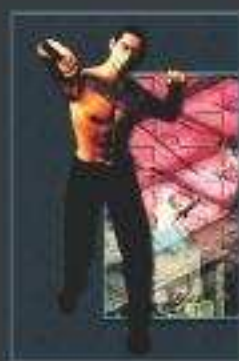
Как писал известный фантаст, «один человек — слишком много, чтобы изменить мир». Стоит ли говорить, что, если за дело берутся четыре колоритных героя, беды не избежать? Вот их имена и краткие личные дела:

Джонсон — тот самый морпех, который еще и варвар, и спецназовец, и супермен одновременно. Машина для убийства, любитель пострелять из дробовиков, автоматов и прочих больших пушек. Накачан, небрит, в очках и



плаще. Среди спецспособностей — гранаты, стрейф, ярость берсерка и прочие навыки повышения боеспособности.

Кенжи — наследник короны клана якудзы, обвиненный в убийстве собственного папашки. Обыкновенная рокировка на криминальной арене сломала пареньку жизнь: бедняга ударился в бега, научился зверски орудовать катаной и киберкогтями, а из черных поясов по освоенным им восточным еди-



ноборствам можно свить мумию. Его умению по-македонски стрелять с двух рук позавидуют все герои Джона Ву.

Джессика — хакер от Бога. В семнадцать лет схлопотала высшую меру наказания, но не отчаялась и, смастерив дроида из тюремной баланды, совершила побег. Теперь они везде вместе, хрупкая девушка и несущий смерть робот. Также юное дарование умеет модифицировать стволы и им-



плантаты, отлично управляется с энергетическим оружием, ломает самые хитроумные системы и ныряет в киберпространство. Поймай, если сможешь!

Виктория — волшебница (в фэнтези-категориях), хотя тщательно это скрывает и притворяется псиоником. Наивная! Все указывает на ее магических кровей происхождение: разнообразные спеллы, презрение к тяжелому оружию и броне, а также привычка возиться с имплантатами...



тивны! Что еще надо RPG-трудоголику с десятилетним стажем?

Ему нужен сюжет!

Сюжет, в который обернуто все это RPG-веселье, не блещет оригинальностью и не стесняется своей вторичности. Для четырех героев заготовлена нелинейная, в меру глубокая и не в меру динамичная кампания. Обыкновенная киберпанк-сага, выжимка из не совсем научной фантастики, киноклассики и игр подобной тематики. Да, снова корпорации довели планету до белого каления, человеческий род был тщательно отфильтрован, избранные засели в городах-цитаделях, а менее удачливые остались умирать в радиоактивной пустоши, которая, собственно, и называется «Запретной зоной». Когда борьба за место под более-менее толстым озоновым слоем ожесточилась, корпорации (еще есть некая «Система» и самые обычные повстанцы), закружившиеся в беличьем колесе гонки вооружений, поняли простую вещь: никто не хранит тайны лучше, чем «Запретная зона». И в пустоши нача-

ли появляться лаборатории, секретные базы, тюрьмы и прочие достопримечательности. В городах, пораженных традиционными социальными эпидемиями вроде преступности, безработицы и хромой системы образования, приобрел популярность новый способ удвоения ВВП — наемничество. Именно племя мерков, состоящее преимущественно из бывших обитателей трущоб, беглых преступников и непримиримых повстанцев, идеально подошло для выполнения «особых» заказов. Чаще всего это экскурсии в пустошь, ликвидация особо важных персон, кража документов и зачистка территорий. Впрочем, у каждого наемника есть и своя собственная цель: деньги, подъем заклейменного проклятьем мира голодных и рабов, освобождение от ига корпораций и так далее.

Вкус «Ириса»

Графический движок IRIS, на котором сделана Restricted Area, выглядит страшно, бедно и позади планеты всей. Иногда, стиснув зубы, нам действительно показывают красивую картинку: отдельные питомцы бестиария прорисо-

ваны достойно и оригинально, взрывы и прочие пиротехнические представления впечатляют (для изометрической RPG), есть смена дня и ночи, весьма атмосферный город и отменные ролики (не на движке, разумеется, он птица куда более низкого полета). Среди «фишек» числятся динамическое освещение, густые тени, смог над городом будущего, дождь, туман и прочая метеорология. Дизайн уровней не подкачал, но... поверьте, гнева эта игра заслуживает намного больше, чем комплиментов.

И еще одно маленькое замечание: пианиста, пожалуй, пора расстрелять. Да, он играет, как может, но нам этого мало. Музыка получилась совершенно бесхарактерной и незапоминающейся. Глубины звучания нет, одна тяжесть — безвкусице нынче модно прикрывать ревом, шумом и гамом. Если Master Creating хотели сыграть на жанровом контрасте, то у них не получилось. Не так уж это и здорово, когда тяжелый металл заглушает только что игравшую инструментальную музыку и наоборот.

Аудиовинегрет окончательно

теряет вкусовые свойства, когда в игре кто-нибудь решает открыть огонь или укусить главгероя за ляжку. Жизнедеятельность мутантов, киборгов и прочих благодарных потомков нас с вами озвучена ужасно. То же самое касается стрельбы. А это смерти подобно, ведь специфика жанра такова, что пушки здесь не замолкают часами, а стоны павших и яростные крики еще живых и все не прекращаются.

Restricted Area в глубине души не безнадёжна. Она, конечно же, переняла у Diablo абсолютно все минусы, а время их утяжелило. Но кроме этого унаследовала и доминантные признаки: дьявольский магнетизм, бесконечность геймплея, умение пробуждать презренные манчкинские инстинкты, простоту эксплуатации...

В общем и целом, «Запретная зона» — игра, достойная самого пристального внимания. Однако по возможности не затягивайте это своеобразное прощания с прошлым: век нынешний научил нас новым, куда более тонким забавам. ■



☒ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Зрим в корень: Restricted Area — это все та же Diablo, которая в древние сказочные времена была погружена в анабиоз и очнулась в нескром киберпанк-будущем. Вопрос о том, стоило ли будить старуху, остается открытым.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND



Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Квест ■ Издатель: Dreamcatcher Interactive ■
Издатель в России: Game Factory Interactive ■
Разработчик: Kheops Studio ■ Похожесть: Crystal
Key 2, Syberia ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество
дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,0 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

www.mysteriousislandgame.com

Наверное, нет нужды напоминать читателям «Игромании», кто написал «Таинственный остров» и чем этот легендарный роман закончился. Жюль Верн не планировал никаких продолжений в стиле «20 лет спустя», а потому с легким сердцем похоронил капитана Немо и утопил остров Линкольна, восстановив тем самым историческую и географическую справедливость. Но, откровенно говоря, кому из нас не хотелось бы изменить сей печальный финал в лучшую сторону? Ведь многие, поставив прочитанную книгу на полку, еще долгое время мечтали оказаться на том самом острове, погулять по коридорам Гранитного дворца и осмотреть несметные сокровища капитана Немо, хранимые в отсеках «Наутилуса»?

Именно эта частичка романтика, живущая в каждом из нас, заставляет примириться с некоторыми несоответствиями оригинальному роману, допущенными в **Return to Mysterious Island**. Неважно — как и почему, но остров Линкольна все еще цел, а капитан Немо вовсе даже не замурован посмертно в ве-

ликолепной подводной гробнице. Что же будет дальше — зависит уже только от нас.

150 лет спустя

На «таинственный остров» не летает «Аэрофлот» и не ходят туристические лайнеры. Попастъ на него можно только одним, веками проверенным способом: потерпев кораблекрушение. И вот главная героиня, отчаянная искательница приключений по имени Мина, уже приходит в себя на морском берегу. Кажется, мы видели человеческую тень, упавшую на лицо девушки... а на уступе — там, вдали — мелькнула какая-то неясная фигура... Кто бы это мог быть?

Я думаю, догадливые читатели наверняка уже дали ответ на этот вопрос, причем наверняка неправильный. Нет, это не капитан Немо — все-таки со времени действия событий романа прошло почти 150 лет. Это его призрак. Как и любого уважающего себя призрака, его, в основном, заботит только один вопрос — об упокоении собственного тела... не без нашей, разумеется, помощи.

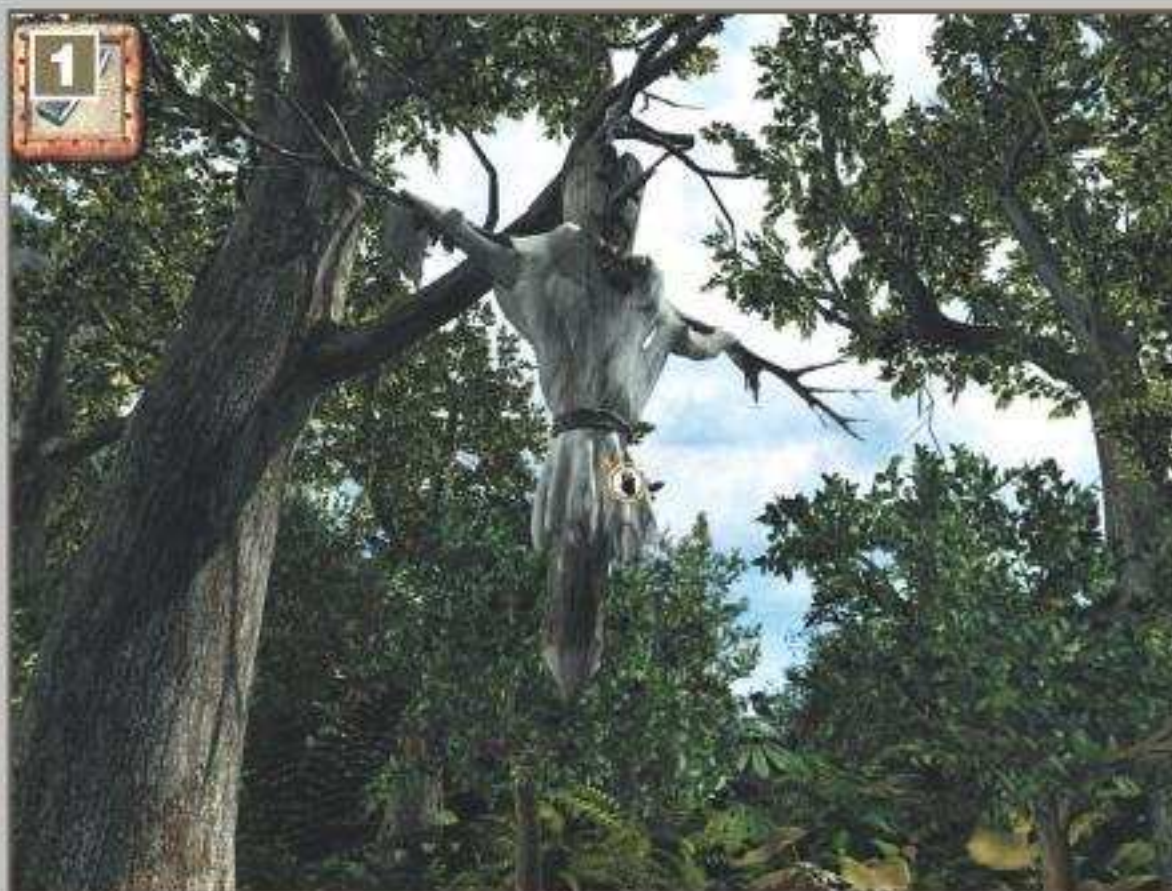
Оригинальный антураж острова Линкольна выдержан весьма и весьма неплохо. Первые же шаги Мины по пляжу приводят нас к гранитной скале, на которой колонисты во главе с Сайресом Смитом вывели колонию устриц — она процветает до сих пор, и мы тоже снимем с нее неплохой урожай. На месте и телеграфные столбы с обрывками проводов, и мельница, и маленький гончарный завод... В Гранитном дворце на стенах висят карта острова и несколько схем, нарисованных первыми колонистами, а если починить проектор, можно посмотреть пару десятков слайдов из их жизни.

Следуя заветам мистера Верна, кудесники из **Kheops Studio** превратили остров в самый что ни на есть настоящий райский уголок. Чудесный солнечный пляж на пару километров, великолепные пальмы, с которых прямо под ноги падают спелые кокосы... Категорически непонятно, зачем вообще нужно искать пути спасения из подобного рая, но мы таки будем это делать на протяжении всей игры. И все потому, что в ближайшую среду (а мо-

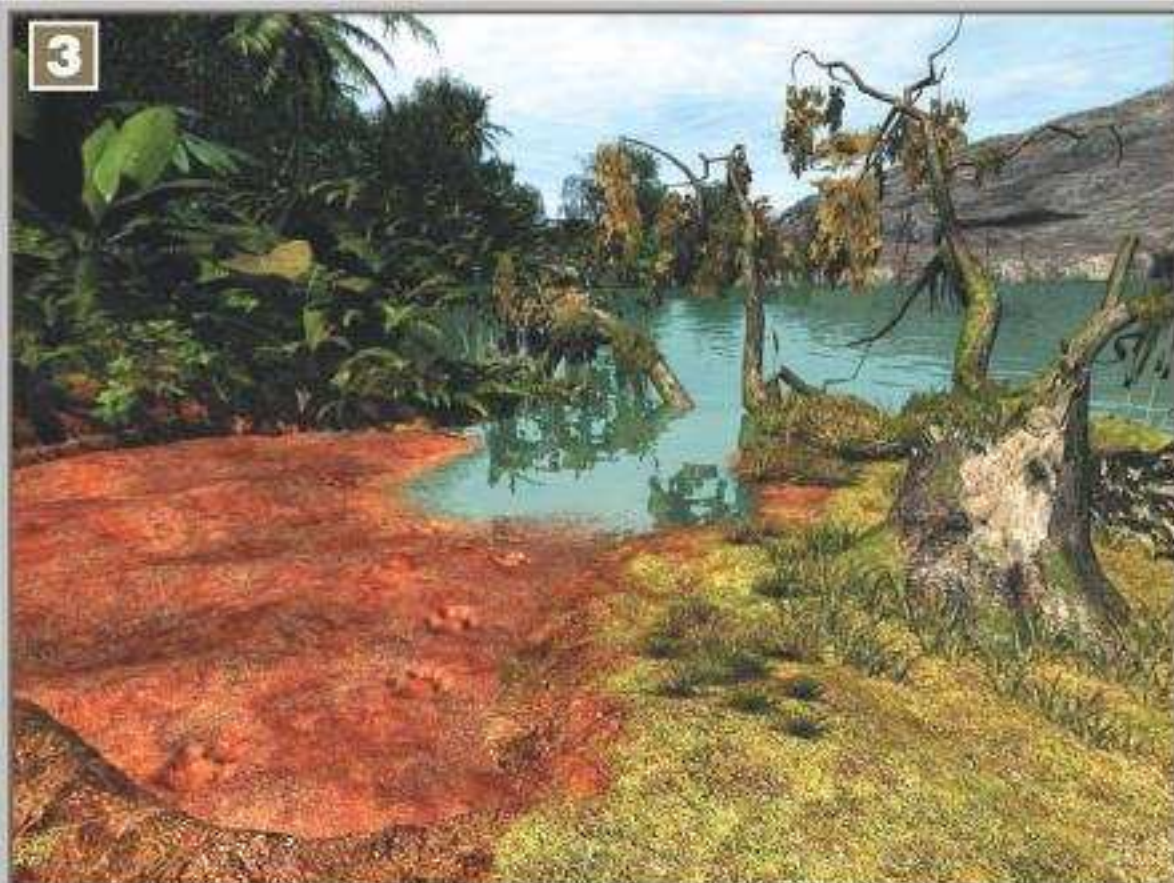
жет, пятницу) у любимой сестренки Мины — день рождения, а мама просила не опаздывать.

Сто вопросов и тысяча ответов

«Таинственный остров» приготавил для нас множество загадок различной степени замысловатости — от простейших, алгоритм решения которых постоянно вертится вокруг одного слова и одной даты, до весьма хитрых и нетривиальных, логику которых понимаешь только со второго или третьего захода. Отдельной строкой стоит отметить химические эксперименты по производству пороха и динамита в домашних условиях — не пугайтесь, учебник химии вряд ли будет особенно нужен, здесь все проще. На закуску Мине пару раз придется проявить хорошую реакцию и пострелять. Оружия в арсенале к тому моменту накопится предостаточно: от простенькой хулиганской рогатки-пугача и самодельного лука со стрелами до автоматической винтовки и даже настоящей пушки, снятой в свое время колонистами с пиратского судна.



- 1 Это пугало провисело полторы сотни лет, но до сих пор выглядит как живо... то есть как настоящее.
- 2 Вулкан хоть и не взорвался, но действует: время от времени остров ощутимо трясет.
- 3 Судя по следам, недавно на водопой приходила большая киса. Очень большая. Лучше тут не задерживаться.
- 4 Обитатели Гранитного дворца заботились о своем убежище. Нам тоже придется пару раз выстрелить из этой пушки.



10



■ ■ ■

Маленький друг

Джет дает взятку дикой обезьяне.
Теперь можно спокойно идти дальше.



 90%

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Алексей Бутрин

Жанр: Футбольный симулятор ■ Издатель: Konami ■
Разработчик: Konami ■ Похожесть: Серия Pro
Evolution Soccer, серия FIFA Soccer ■ Мультиплеер:
Локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.pes4.net

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video



О легендарной футбольно-симуляторной серии **Pro Evolution Soccer**, сделанной в далекой Японии, я слышал уже давно. Поскольку на PC эта игра появилась начиная лишь с третьей части (основной платформой для нее была и остается Sony PlayStation 2), то всей информации, доходившей до «наших» краев, приходилось верить на слово. А слухи, надо сказать, ходили самые разные, начиная с фраз о том, что это самый «достоверный симулятор футбола», и заканчивая пророчествами о скором забвении серии **FIFA Soccer** от **Electronic Arts** — «погодите, мол, вот барин в лице **Konami** приедет и всех рассудит».

Что ж, теперь у нас есть шанс лично разобраться в обоснованности подобных утверждений, причем не на примере прошлогоднего раритета, а изучив новую, только что из печки, версию — **Pro Evolution Soccer 4**.

Папа Футбол и мама PlayStation

Начнем мы, разумеется, с самого главного элемента любого

симулятора — реалистичности. Не секрет, что главный конкурент **Pro Evolution Soccer** — серия **FIFA** — неоднократно подвергалась нападкам за аркадный геймплей и немалое количество неприятных ляпов, часть из которых была ликвидирована только в **FIFA 2005** (например, «приклеенный» к игрокам мяч). В связи с этим весьма интересно посмотреть, как обстоят дела с реализмом у конкурента из Страны восходящего солнца.

Первое, что стоит отметить в **PES**, — отличная физика поведения мяча, которая, возможно, и прошла бы незамеченной, если бы не вопиющие недоработки аналогичной составляющей **FIFA**. Вот классический пример тамошней аркадной физики: наносится удар по воротам с края штрафной площадки, мяч попадает в перекладину, после чего свечкой взмывает строго вертикально вверх на высоту десятка метров. Затем также строго вертикально падает вниз, где его прямо на линии ворот добивает форвард атакующей команды. Ну не смех ли?

В **PES** таким ситуациям про-

сто нет места — мяч «порхает» по полю, рикошетит от игроков и штанг очень и очень правдоподобно. При этом он значительно «тяжелее», чем в **FIFA 2005**, и благодаря этой особенности проще контролируется при расписовках. К слову, разновидностей паса в **PES**, как и у конкурента, три штуки: обычный, пас на опережение и навес. Появившаяся лишь в последней версии **FIFA** обработка мяча в одно касание (**one touch**) здесь существует едва ли не с момента зарождения серии, да и реализована она намного лучше. Зато в японской гостье сложнее дозировать силу удара по воротам — соответствующий индикатор силы удара «заряжается» чуть ли не в три раза быстрее своего аналога из **FIFA**, поэтому на первых порах большая часть ударов получается убийными по силе, но идущими мимо ворот. Со временем, конечно, привыкаешь, но полностью адаптироваться к этой особенности лично у меня так и не получилось.

В ряде игровых моментов футбол от **Konami** заметно уступает

игре от **EA Sports**. В первую очередь речь идет о реализации угловых и штрафных ударов, также сказанное относится к отбору мяча, вбрасываниям и дриблингу.

В итоге же, несмотря на ряд интересных решений, по реалистичности **PES 4** все-таки несколько проигрывает **FIFA**.

Битва умов

Следующая остановка — тактика, стратегия и искусственный интеллект. Набор тактических настроек в **Pro Evolution Soccer 4** весьма непривычен и сделан явно не через то место, через которое нужно. Думаю, многих любителей виртуального футбола поставит в тупик отсутствие возможности задать свои любимые формации — в **Konami**, кроме модификаций схемы 4-4-2, о других вариантах, похоже, и не слышали. Зато отдельно можно задавать прессинг для разных аспектов игры: обороны, игры на флангах, прорывах и так далее. Слабое утешение — вы не находите? Так что **FIFA** опять вырывается вперед. Причем на этот раз — значительно.



1 Такому шпагату позавидует даже хоккейный голкипер.

2 Саудати «вымаливает» у арбитра желтую карточку.

3 Ну и рожа у тебя, Ш... Булькини!

4 Oops! I did it again: вратарь украинской сборной печально провожает взглядом еще один пропущенный мяч.



Безакцизный Рональдо

Самое болезненное место Pro Evolution Soccer 4 — неполное моделирование команд и игроков. Разумеется, положительные сдвиги в этом направлении есть — к текущей версии Konami обзавелась лицензией на команды Итальянской, Испанской и Голландской лиг. Однако, например, в Премьер-лиге игроков до сих пор поджидают неприятные сюрпризы вроде Merseyside Blue вместо Everton. Неточности в составах — также привычное для Konami дело: в уже упомянутом «Ивертоне» мы можем встретить Руни, а за сборную Франции до сих пор выступает Зидан. Все-таки разработчикам не помешало бы хоть изредка следить за событиями в мире футбола и смотреть матчи. Да и раскошелиться на полный комплект лицензий тоже неплохо — все-таки продажи Pro Evolution Soccer с каждой очередной частью ставят новый рекорд, так что с деньгами проблем, по идее, быть не должно.

С искусственным интеллектом ситуация выглядит уже более оптимистично, хотя отличия, разумеется, есть и здесь. Например, на максимальных настройках сложности мне удалось забить гол в первом же сыгранном матче, что стало возможным в первую очередь благодаря вялым действиям защиты оппонента: в PES прорывы в штрафную зону — гораздо более частое событие, чем в FIFA. В противовес этому электронные болваны японского производства лучше играют в нападении. Впрочем, не исключено, что это просто побочный эффект слабой защиты — мы-то можем лично контролировать всего одного защитника, тогда как остальными рулит компьютер. Игра вратарей не менее (но и не более) бесполова, чем в FIFA.

Из бесспорно позитивных моментов можно отметить только один — на легких настройках игра становится действительно легкой, что наверняка понравится новичкам. Управляемый окончательно отупевшим компьютером противник дает возможность забивать кучу голов на любой вкус: с выходов один на один, с навесов, с пасов на опережение, с распасов в одно касание непосредственно в штрафной и так далее.

Что касается наборов доступных игровых режимов, то на первый взгляд их ассортимент в PES-4 аналогичен FIFA 2005 — присутствуют и «быстрые» товарищеские матчи, и многопользовательский режим, и сезон, и да-

же собственный аналог «Династии». Однако при этом большинство режимов японцы реализовали куда хуже, чем их канадские коллеги. Во-первых, ассортимент доступных лиг и команд намного меньше того внушительного списка, к которому привыкли поклонники FIFA. Во-вторых, в многопользовательском режиме отсутствует возможность игры через интернет — видимо, лень было делать при переносе игры с PlayStation 2. В-третьих, режим «Династии» от Konami не идет ни в какое сравнение с аналогичным режимом в FIFA.

Кесарю — кесарево

В заключение поговорим о трех китах, два из которых относятся к подвиду «мультимедиа», а третий — к эргономике. Итак, под микроскопом — графика, звук с музыкой, и интерфейс с управлением.

Начнем, пожалуй, с последнего. Основной принцип «рулежки» игроками на поле мало чем отличается от FIFA, а вот процесс выбора нужной конфигурации клавиш превращен в своеобразную мини-игру. Дело в том, что при переносе PES-4 на PC, разработчики не удосужились хоть чуточку задуматься над местной спецификой. В результате, в меню настроек управления нас ждет... схема стандартного джойстика PlayStation 2. Процесс назначения клавиш выглядит следующим образом — сначала назначаем кла-

виши кнопкам этого виртуального геймпада, а уже затем «наешиваем» им игровые функции. Просто нет слов! Лучший способ сэкономить нервы — нарисовать на бумажке контроллер, потом посмотреть, какие действия в игре какой из его кнопок соответствуют, чтобы потом (sic!) зайти в меню настроек и переназначить клавиши контроллера в соответствии со своими предпочтениями. Запутались? Поздравляю! О том, что на стандартной раскладке практически невозможно играть, думаю, и упоминать не стоит.

Сам интерфейс по степени своей неудобности — практически родной брат интерфейсов от спортивных симуляторов EA. В общем, никаких приятных сюрпризов тут не ждите.

Звуковое оформление игры, мягко говоря, бедновато, да и качество его весьма сомнительно — попадание мяча по штанге, к примеру, весьма напоминает звук удара резиновой дубинкой по пустой консервной банке. Немного лучше обстоит дело с игровыми комментаторами и озвучением трибун. Первые — вялые и сонные, болельщикам же не хватает интерактивности — они запросто могут «проспать» опасные моменты у ворот и одной, и другой команды.

Совсем нет проблем только у музыкального сопровождения, хотя по количеству треков EA заметно опережает Konami.

И, наконец, самое болезненное место PES-4 — графика. Оно, ко-

нечно, понятно — тяжелое приставочное детство. Но некоторые моменты совершенно непростибельны, например текстуры покрытий футбольного поля, — в статике они смотрятся временами даже лучше, чем в FIFA, но в движении превращаются во что-то мутно-смазанное. Мало того, что это выглядит просто омерзительно, так еще и глаза устают в считанные минуты.

Все остальные приставочные симптомы также на месте: корявые модели, с трудом узнаваемые лица игроков, примитивные стадионы, чудовищные спрайтовые болельщики, убогие погодные эффекты, анимация из серии «киборги тоже играют в футбол». Одним словом — мрак.

■■■

Переходим к заключительной части марлезонского балета — подведению итогов. Явных преимуществ у Pro Evolution Soccer 4 в сравнении с серией FIFA всего два: лучшая физическая модель поведения мяча и большая доступность для новичков в силу исключительной аркадности игрового процесса на самых легких настройках. Почти по всем остальным параметрам бравые канадские «электронники» делают японцев одной левой, даже не вставая с дивана. Поэтому для большинства фанатов виртуального футбола PES-4 скорее всего станет забавой на пару дней, после которых они со счастливой душой вернутся к FIFA. ■

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ		■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?
Неплохой, конечно, футбольный симулятор. Но рядом с серией FIFA он меркнет моментально. Да и перенос с PlayStation 2 на PC можно было бы исполнить куда тщательнее.

ГЕЙМПЛЕЙ		■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА		■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА		■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ		■■■■■■■■■■ 5.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

7.0



НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Battle Out of Hell — аддон благородных кровей, который не разочарует поклонников оригинального Painkiller. Вас ждут новое оружие, куча монстров и шикарные уровни, каждый из которых — маленькое произведение искусства. Присоединяйтесь! ■

★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	
★★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★★★★★	9.0

8.0

ВЛАСТИТЕЛИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



A close-up of Mr. Incredible from the Pixar movie The Incredibles. He is wearing his signature black mask and has a confident, smiling expression. The background is a vibrant, fiery orange and yellow, suggesting a high-energy or action-packed scene.

7.5

PSI-OPS™

THE MINDGATE CONSPIRACY

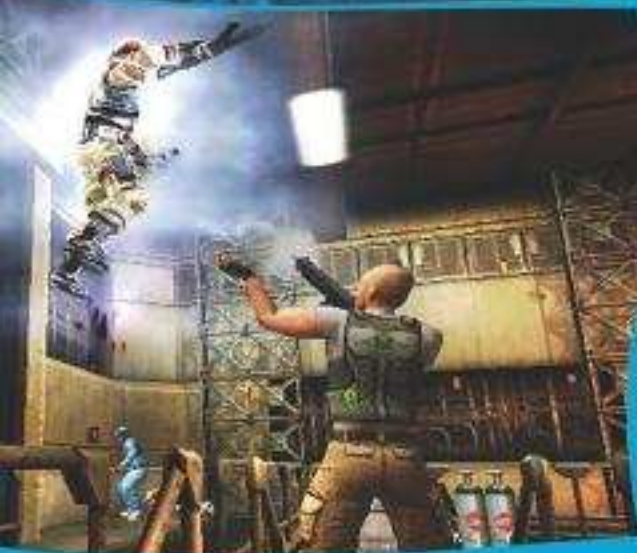


91%

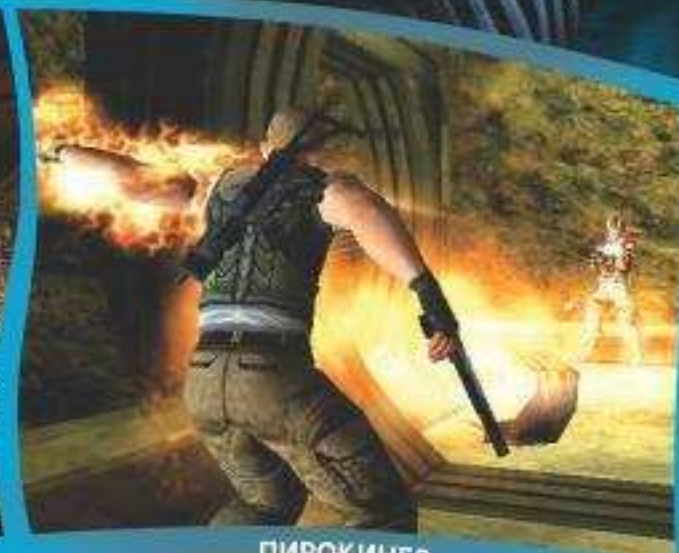
PLAY

8,5/10

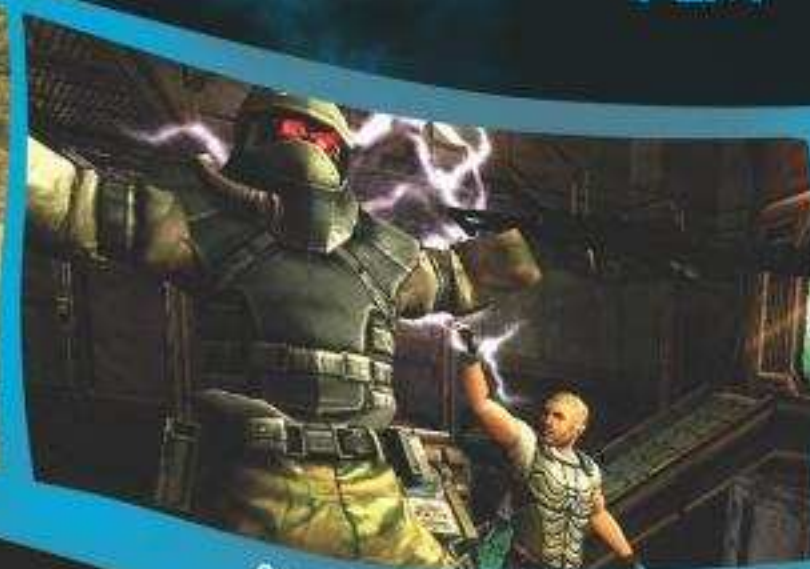
СТРАНА ИГР



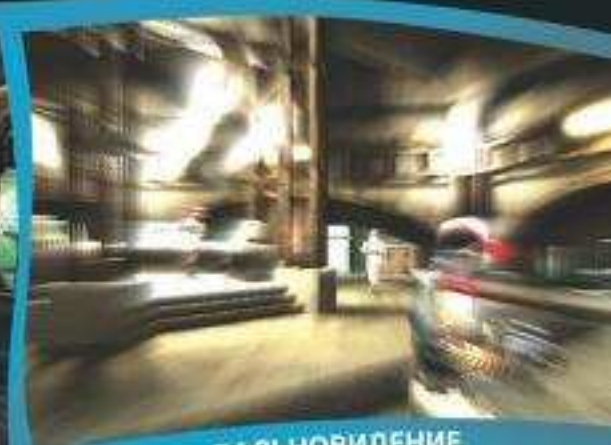
ТЕЛЕКИНЕЗ



ПИРОКИНЕЗ



ЗАХВАТ РАЗУМА



ДАЛЬНОВИДЕНИЕ



РАЗУМ – ЭТО САМОЕ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

PC DVD ROM

MIDWAY

ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК

www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(060) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



LEMONY SNICKET'S

A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Александр Кузьменко

Жанр: Adventure ■ Издатель: Activision ■
Разработчик: Activision ■ Издатель в
России: 1C ■ Похожесть: American
McGee's Alice ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Один CD

www.games.1c.ru/33_neschastya

СЮЖЕТ И ИГРОВЫЕ БРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2GHz, 256Mb, 64Mb Video

Почему писатель по имени Лемони Сниккет до сих пор не известен на родине Пушкина и Достоевского – огромная загадка для автора этих строк. Видите ли в чем дело, на волне популярности Гарри Поттера, а также готических хороров всех мастей, мистер Сниккет, до недавнего времени известный лишь горстке оголтелых фанатов, сейчас считается на Западе чуть ли не писателем с мировым именем. В беспристрастном слого автора, в том, с каким смаком он описывает всевозможную мистическую жуть, можно легко разглядеть талантливый стейк на кучу жанров – от классических лавкрафт-ужасов, до не менее классических викторианских детективов а-ля Агата Кристи, однако его книгосериал **A Series of Unfortunate Events** почему-то считается чуть ли не единственной достойной альтернативой... «Гарри Поттеру». Ну да не суть.

33 несчастья

Большой части человечества гражданин Сниккет стал известен после того как кино-бизон Paramount взялся за экранизацию его первой книги. Да не просто взялся, а схватился прямо-таки мертвой хваткой. В первом же фильме (в российском прокате вышел под названием «33 несчастья» – если вдруг пропустили в кинотеатрах – пулей мчитесь за DVD) в роли обер-злодея дядюшки Олафа был задействован человек-гора Джим Керри, а бюджет всего ба- лагана оказался легко сопоставим

с величайшими предпраздничными блокбастерами. Естественно, что большой друг Paramount – компания Activision – не преминула под шумок выпустить одноименную компьютерную игру.

Итак, собственно, A Series of Unfortunate Events. Игра, как близнец похожая на все игроизации того же «Гарри Поттера». Unreal-движок (к сожалению, далеко не самой свежей версии), полное следование букве киносценария, а также набор всех тематических развлечений. «Подростковый-3D-Action-головоломками» – ничего из ряда вон. Хотя есть и светлые стороны – учитывая, что в фильме был далеко не один главный персонаж, а целых три, то геймплей A Series of Unfortunate Events иногда здорово напоминает... The Lost Vikings. Скажем, старшая сестра-сирота умеет мастерить всевозможные гаджеты: машинки для метания тухлых яиц, аэрозольные распылители и прочее шайтан-оборудование. Братик-сирота по имени Клаус делает в основном грязную работу – прыгает, бежит, собирает для сестры всякие полезные предметы и расправляется с приспешниками дядюшки Олафа. Ну а младшая в семье – ползающий, орущий и грызущий все подряд младенец Сюзи – занимается своим прямым делом – проползает во всевозможные узкие щели, а также перегрызает веревки и замки (мы не шутим), помогая решать несложные головоломки. Казалось бы – какой простор для творчества – ан нет. Все



1 Уровень в доме на краю скалы заканчивается тем, что этот самый дом падает (ну конечно!) со скалы. Жуткая сцена, надо сказать.

2 Это, вы не поверите, Джим Керри.

игровые головоломки просты до безобразия, экшен – хромает на обе ноги, продолжительность всей буффонады – от силы четыре-пять часов, ну а общее качество продукта измеряется универсальной оценкой «средне». Конечно за всей этой бюджетностью нет-нет, но проскакивают блокбастер-элементы. Так, например, всех персонажей в игре озвучивают те же актеры, что и в фильме, а закадровая музыка (также позаимствованная у кино) вызывает священный трепет у всех любителей качественных саундтреков. Однако на общую картину все это практически не влияет

■■■

Ну а в целом – до слез, конечно, обидно. У A Series of Unfortunate

Events был огромный потенциал – готическо-викторианская атмосфера, отличный литературный первоисточник, тот же Джим, черт возьми, Керри – но недотянули какую-то смешную малость. Чуть бы поменьше подростковых сопливостей, чуть побольше готической жути, чуть подлиннее геймплей, чуть более современное графический движок – и, глядишь, из игры вполне могла бы получиться новая American McGee's Alice...

Однако, колоссальное количество подобных «чуть», а также нездоровое желание дядек-издателей успеть с релизом аккурат к началу мирового проката одноименного кина и привели игру туда, где она, собственно, находится. И, если честно, очень жаль. ■

■	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
■■■■■■■■■■	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■	50%

ДОЖДАЛИСЬ?
Жуткий готический хоррор про детишек-сирот по мотивам одноименного фильма с Джимом Керри. Строго рекомендуется поклонникам всего вышеперечисленного (кроме, понятно, Джима Керри).

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
6.5

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

SPACE INTERCEPTOR:

PROJECT FREEDOM (СТАРМАГЕДДОН 2)

Степан Чечулин

Жанр: Космический симулятор ■
Издатель: Merscom ■ Разработчик: CITY
interactive ■ Издатель в России:
Руссобит-М ■ Похожесть: Freelancer, Wing
Commander ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Один CD

www.spaceinterceptor.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Сделать интересный космосимулятор — это вам не в покер перекинуться. Вот, к примеру, всем был хорош **Freelancer**. И графика отличная, и сюжет на уровне, и геймплей в целом увлекательный. А простые геймеры и маститые критики-борзописцы вмиг назвали означенную игру банальной, однообразной, совершенно нереалистичной, ну, и в целом ущербной леталкой.

С другой стороны, был **X²: The Threat**, который предложил реализм, огромную вселенную (в которой можно делать все, что душе угодно), свободу выбора и... все те же кудесники пера немедленно окрестили игру слишком реалистичным, скучным космосимом, в котором разобраться просто нереально. К чему все это? Как подтверждает старуха история, сделать «игру про космос» — задача далеко не тривиальная. А поэтому ребятам из **CITY interactive**, которые выпустовали **Space Interceptor**, хоть сейчас, не приступая к более пристальному знакомству, можно вручать медаль. За отвагу.

Космотир

Прежде всего, сразу скажем, что в **Space Interceptor** вы не найдете бескрайней вселенной, которую предстоит изучать, точно так же не ждет вас и свобода действий. Более того, вам даже не придется заботиться о том, чтобы апгрейдить свой корабль, привинчивая к нему новые моторы, пушки и прочий хлам. В **Space Interceptor** вас ожи-

дают исключительно сражения, слегка одобренные чем-то, что разработчики гордо называют сюжетом. Перед началом миссии вы можете насладиться чтением пары строк вводного текста, который, так сказать, призван продемонстрировать глубину местного сюжета, после чего вылетаете в космос выполнять задания, которые разнообразием не отличаются.

В основном придется мотаться по космосу, то и дело либо что-то уничтожая, либо сопровождая какие-то грузы или особо важных персон. Причем каждая миссия, по сути, — это банальное сражение с превосходящими силами противника. Будьте уверены, спустя пару минут после старта миссии на вашу бедную голову обрушатся десятка три вражеских истребителей, которые нужно взорвать ко всем чертям. Сражения, надо сказать, проходят лихо и стремительно. Враги обделены умом, поэтому атакуют всегда строго в лоб, маневрировать не умеют и вообще ведут себя на удивление тупо. Ваша задача — всего лишь поймать в перекрестье прицела корабль противника и свирепо расстреливать его до полного уничтожения. В целом получается эдакий веселый космический тир: вокруг постоянно взрываются вражеские корабли, напарники ободряюще вопят в эфире, ракеты оставляют красивый шлейф и улетают в поисках очередной жертвы. В общем, чертовски зрелищно и весело.

Ваш истребитель имеет на во-



1 Звено кораблей Чужих свирепо атакует наш корабль.

2 Чтобы отправить противника к Аиду, достаточно одного точного ракетного залпа.

оружии лазерную пушку, некий плазмомет, адские ракеты «воздух — воздух», с помощью которых можно без проблем уничтожить практически любой вражеский корабль, а также ракеты «воздух — земля», предназначенные, что очевидно, для подрыва наземных целей. На протяжении всей игры никаких новых ракет или там пулеметов вам никто не даст, так что, как вы понимаете, разнообразие не сказать чтобы уж очень большое. С другой стороны, вы можете улучшать характеристики оружия и корабля. Делается это следующим образом: перед началом миссии вы можете выбрать, на что пойдут очки опыта, полученные за выполнение задания. Пустить их можно на улучшение брони, скорости или вооружения. При таком раскладе где-то к четырнадцатой миссии ваш корабль легко и про-

сто превращается в космотерминатора, который одной дружеской зуботычиной выносит с поля боя половину армии противника, а сам легко выдерживает прямое попадание всех бортовых орудий какого-нибудь космического крейсера.

■■■

Надо сказать, что **Space Interceptor** получился веселой, но довольно однообразной игрой. Первые несколько миссий очень даже увлекательно летать и пачками отправлять к диаволу врагов и супостатов. Однако ближе к концу представления начинаешь понимать, что занятие это нудное и надоедает хуже горькой редьки. Так что бесспорный плюс **Space Interceptor** в том, что вы пройдете игру буквально за шаг до того, как она вам окончательно и бесповоротно надоест. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Симпатичный аркадный космосим, в котором нет практически ничего, кроме бесконечных ристалищ. Однако на первых порах играть очень увлекательно, и (что особо радует) заканчивается игра чуть раньше, чем успеваешь смертельно надоесть.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

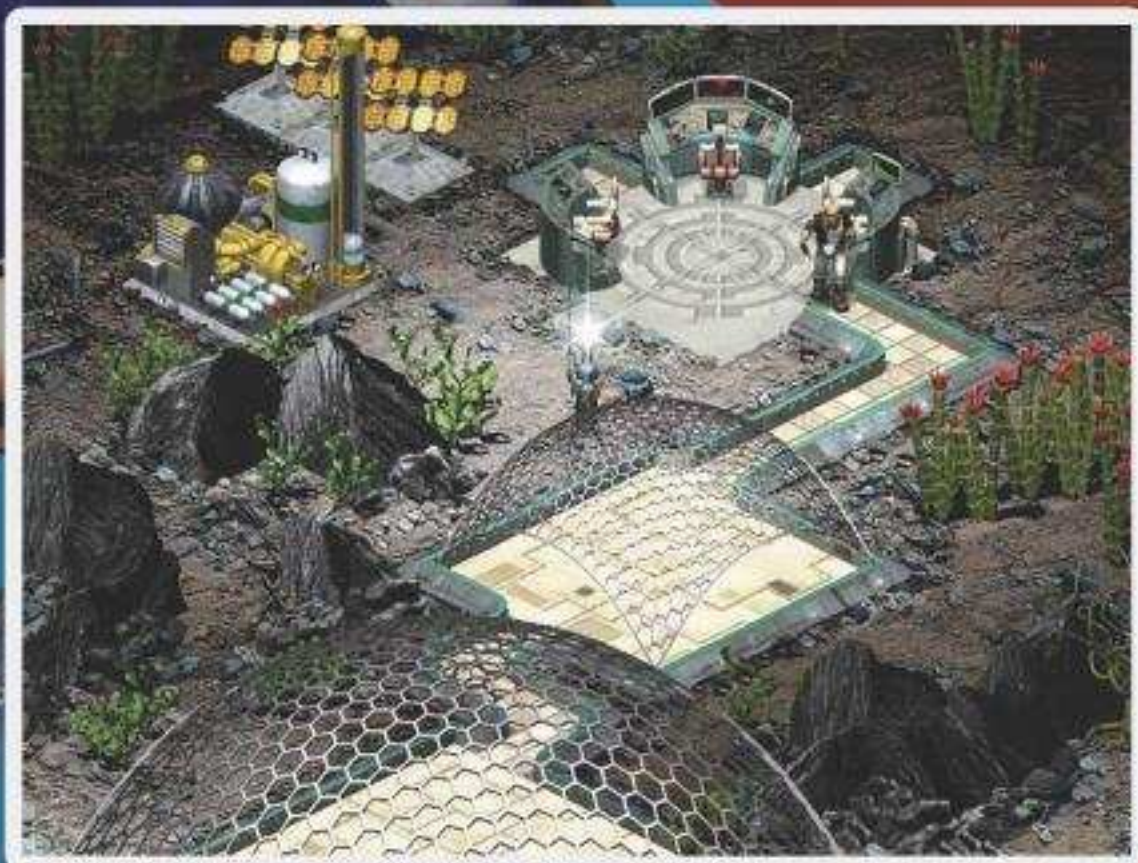
РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

7.0

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



A Take2 Company



© 2004 Firefly Studios Ltd. Firefly Studios и эмблема Firefly Studios являются охраняемыми товарными знаками Firefly Studios.
Gathering, эмблема Gathering, Take Two Interactive Software и эмблема Take Two являются охраняемыми товарными знаками
Take Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработка Firefly
Studios. Все права защищены. Используется средство Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2004.
Используется средство Miles Sound System. © RAD Game Tools, Inc., 1991-2004.
© 2004 ООО «Логрус», перевод на русский язык.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

Николай Арсеньев

Жанр: Action ■ Издатель: NovaLogic ■
Разработчик: NovaLogic ■ Издатель в
России: Snowball Interactive ■ Похожесть:
Battlefield 1942, Battlefield Vietnam ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
■ Количество дисков: Один CD

www.novalogic.com

E-MAIL: РЕМРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.2 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Глобальный онлайн-экшен **Joint Operations: Typhoon Rising**, который вышел практически год назад, порадовал фанатов сетевых баталий быстрым и несколько хаотичным геймплеем (шутка ли, в тамошних боях могли сражаться одновременно до 150 человек!). Сама игра успешно конкурировала с мегахитом **Battlefield 1942**, а также здорово подкупала своими гигантскими уровнями, большим количеством игроков и просто хорошим балансом.

Итак, сегодня мы наконец-то можем пощупать за вымя долгожданный аддон. Что же нам может предложить дополнение под названием **Escalation**? Еще больше оружия, новые карты, транспортные средства, обновленную графику и тому подобное. Если рассматривать все эти изменения по отдельности, то они покажутся незначительными и едва заметными, но если в целом...

Еще больше, еще лучше, еще круче...

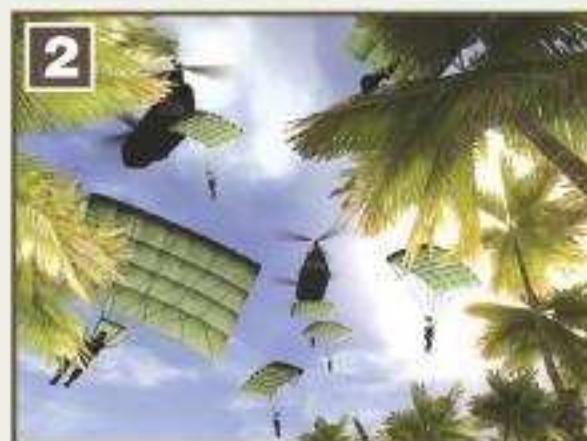
В общем и целом геймплей в игре остался таким же, как и раньше: гигантские карты, толпы игроков и тотальная неразбериха (все как на войне), однако с появлением аддона стало гораздо проще добираться до места активных действий. В игре появились мотоциклы и трехколесные такси, на которых можно очень быстро доехать до горячей точки. На байке действительно весело ездить — он

крайне маневренный и кроме водителя может принять на борт еще одного пассажира (который, кстати говоря, во время поездки может лихо отстреливаться от врагов).

Не менее интересной фишкой стала тяжелая артиллерия. В игре появились танки (T-80, M1A1 Abrams) и боевые вертолеты (AH-6, AH-64 Apache, Ka-52 Alligator). Сидя на борту винтокрылых, можно также весело палить по врагам, правда отметим, что не стоит увлекаться подобной стрельбой, так как станковые пулеметы имеют гнусную тенденцию перегреваться, к тому же патроны у них отнюдь не бесконечны, а возможности пополнить боезапас попросту нет.

С появлением новой боевой техники батальные сцены вышли на новый уровень зрелищности — даже самые прожженные консерваторы больше не назовут **Joint Operation** пехотным экшеном. Однако если вы вдруг подумали, что танки и вертолеты — это новая панацея от всех бед, смею вас заверить, что при всех нововведениях разработчики умудрились сохранить в игре баланс. Так, пехотные войска отныне комплектуются противотанковыми и противовоздушными переносными установками.

Помимо прочего, у солдат появился целый арсенал нового оружия (G-3, P90 SMG, G-36, MK-23, FN-FNC, Glock 17) и мало того — различные виды патронов: универсальные, бронебойные и легкие. Сделано было это неспроста: в **Escalation** у пехотинцев появи-



1 Намедни нашу байкерскую банду всех как одного забрали в солдаты.

2 Зеленые парашюты — это для того, чтобы у снайперов на земле рябило в глазах.

лись бронежилеты, которые могут продлить (хотя и ненадолго) ваше пребывание на поле боя. В продолжение вертолетной темы: в аддоне также обнаружился парашютисты, в **Escalation** есть даже один уровень, где вам приходится высаживаться на землю с вертолета. Очень, надо сказать, душещипательный процесс: пока вы медленно планируете на землю, вражеские снайперы играют в утиную охоту и усиленно язвят ваше десантное крыло с земли.

Что еще? Увы, физическая модель в игре изменилась несильно, оставшись на глубоко аркадном уровне. В пылу борьбы на это некогда обращать внимание, к тому же такая облегченность ничуть не делает игру хуже. Зато с другой стороны, при всей этой аркадности убивать вас будут так же быстро, как и раньше, что порой раздражает. Хотя... кому нужны совсем уж реалистичные спецназовские симуляторы — милости просим попробовать на зуб **Full**

Spectrum Warrior и иже с ним.

Графика в игре стала живее: появился туман, москиты, светлячки и другие мелочи, которые добавляют больше атмосферности, жизни игре. Вообще, **JO: Escalation** требовательная игра: если вы захотите выставить все на максимум, припасите карту класса **GeForce 6600 GT** или **Radeon X700 Pro**. Для игры в интернете вам потребуется как минимум уверенное модемное соединение.

■■■

Если вы — закоренелый фанат **Typhoon Rising**, то пропускать **Escalation** точно не стоит: просто бегите в магазин и покупайте, получите массу позитивных ощущений и адреналина. Ну, а если нет, то сейчас самое время попробовать, тем более что российское издание аддона абсолютно само-бытно и для нормальной игры не требует установки оригинальной версии **Joint Operation**. ■

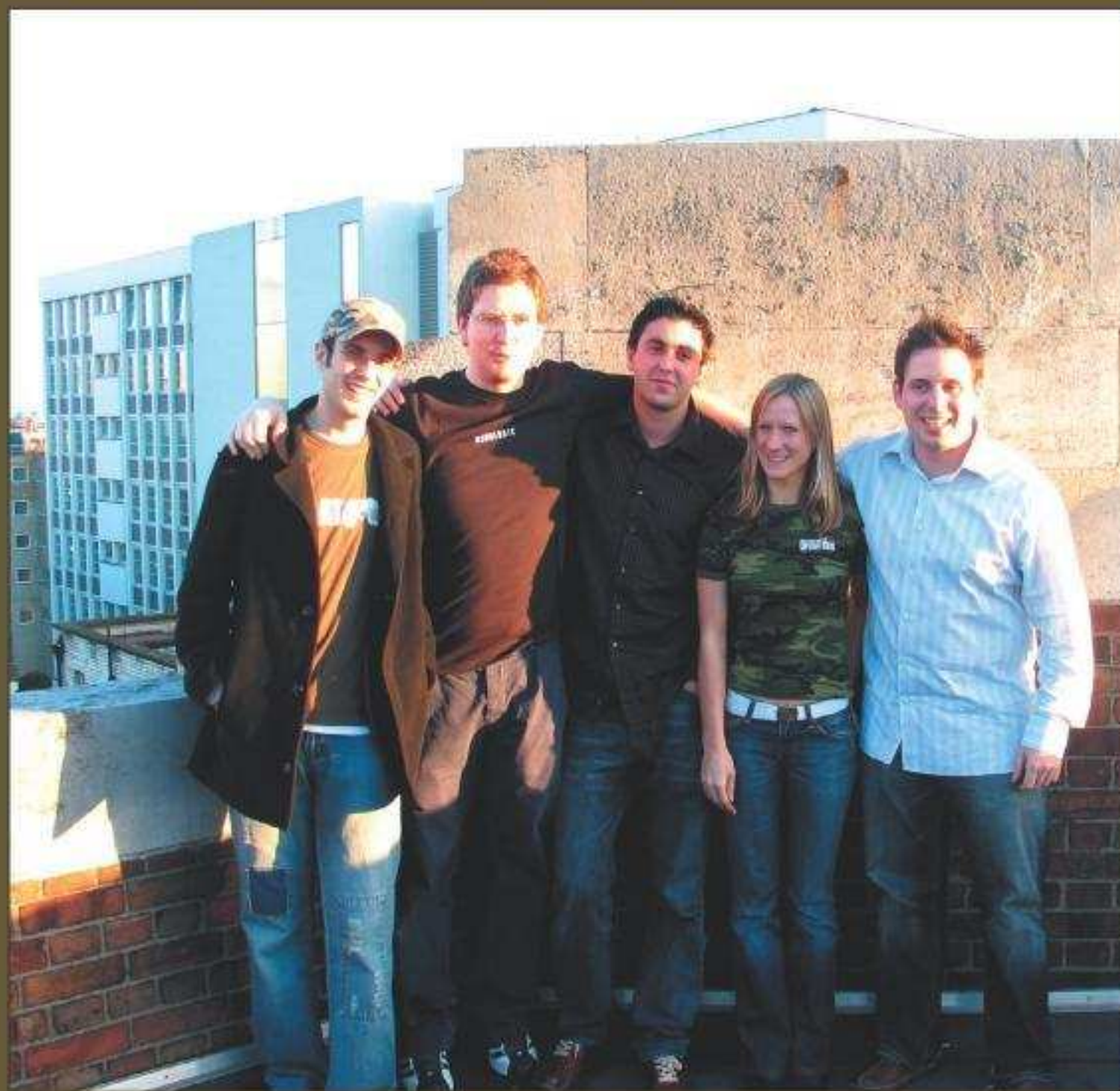
✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ		■■■■■■■■■■ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?	■■■
Всем тем, кому понравилась Joint Operations , обязательно стоит посмотреть на Escalation . Дополнение хоть и не революционное, однако всевозможных мелких фишек в нем — хоть соли.	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★ 7.5

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
7.5

Поездка в туманный Альбион



На презентацию игры меня и еще нескольких российских журналистов пригласили в лондонскую штаб-квартиру NovaLogic. Перед отъездом погода была, мягко говоря, суровая: всю ночь — сильная метель, и улицы Москвы в час запылил снег. К счастью, наш вылет не был перенесен, и мы благополучно приземлились в аэропорту. Лондон встретил нас теплой погодой и солнцем.

В день приезда мы сразу же отправились в офис NovaLogic, где настало время знакомства с самими разработчиками и, что самое главное, с новой игрой.

Приехав, мы сначала пообщались в неформальной обстановке, поговорили о Лондоне и других мелочах. После кофе-брейка перешли к допросу разработчиков с пристрастием. Девушка демонстрировала нам игру и по ходу комментировала происходящее на экране и отвечала на наши нескромные вопросы. Вдоволь наславшись красивых обещаний и насмотревшись эффектных демонстраций на большом экране, мы уже с нетерпением ждали момента, когда сами дорвемся до игры. И вот оно, случилось: команда российских журналистов играла против разработчиков, которые знали игру вдоль и поперек! Бой был, что называется, не на жизнь, а на смерть. В самом начале мы с легкостью их обыгрывали, а вот потом становилось тяжелее. Ребята из NovaLogic поняли, с кем связались, и начали играть серьезно. Тут-то и началось самое интересное. В итоге была боевая ничья.

Вдоволь наигравшись, мы продолжили наше интервью и связались со штаб-квартирой в Америке. В ходе разговора выяс-

нили любопытные подробности: в ближайшее время разработчики обещают выпустить уменьшенные версии оригинальных игровых карт, где смогут играть до 10 человек одновременно, а позже — и просто новые компактные карты. Кроме того, на сайте www.NovaWorld.com появится возможность создавать команды-кланы, в которые можно будет вступать (минимум 5 человек). У каждой команды будет свой главнокомандующий, у которого будет право принимать и выгонять новых людей, будут в кланах и свои ранги, и уровни доступа у игроков.

В популярности Joint Operation немалую роль играл редактор уровней, с помощью которого каждый игрок мог создать свою собственную карту. Редактор NILE (NovaLogic Interactive Level Editor) продолжил свое развитие. Теперь дизайн новых карт проходит в трехмерном измерении, все управление стало проще, единственное его ограничение — нет возможности импортировать новые текстуры и объекты в карты. Сделано это было по одной простой причине: разработчики решили, что карты не должны весить много. Решение спорное, но и понять это можно: не всегда хочется выкачивать новую, пусть и популярную, карту весом 15-20 Мбайт.

Так мы провели весь вечер в офисе NovaLogic. Обсудив все, что только можно, уже вечером мы отправились в местный паб и продолжили наше общение уже на совсем другие темы...

Благодарим компании Snowball Interactive и 1C за организацию поездки на презентацию.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

НОВАЯ РУБРИКА:

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
РАССКАЗЫ ОБ ОНЛАЙНОВЫХ ИГРАХ

РУКОВОДСТВА

HALF-LIFE 2

В ПРЕДСТАВЛЕНИЯХ
НЕ НУЖДАЛСЯ

SID MEIER'S PIRATES

ВЕНЕРА МИЛОССКАЯ С РУКАМИ

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2

КОШМАРНЫЙ ШЕДЕВР.
ОН ЖЕ ГЕНИАЛЬНЫЙ ПРОВАЛ

MEDAL OF HONOR:
PACIFIC ASSAULT

В ЭТУ НОЧЬ
РЕШИЛИ САМУРАИ...

PRINCE OF PERSIA:
WARRIOR WITHIN

ПРИНЦ НА БОЙНЕ

ZOO TYCOON 2

ЛИЧНАЯ ЖИЗНЬ
КРОКОДИЛА

АЛЕКСАНДР

МАКЕДОНСКИЙ
КОЗАК САШКА

ДОПОЛНЕНИЯ

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

WARCRAFT III

WARHAMMER 40 000
X2: THE THREAT

COUNTER-STRIKE:
SOURCE

ROME: TOTAL WAR
KONAN II
КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ 2

РУКОВОДСТВА НА ДИСКЕ
MORTYR 2

ВОКРУГ ИГРЫ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

БЕТА-ТЕСТЕРОВ (РАССКАЗ)

THE SIMS ГЛАЗАМИ

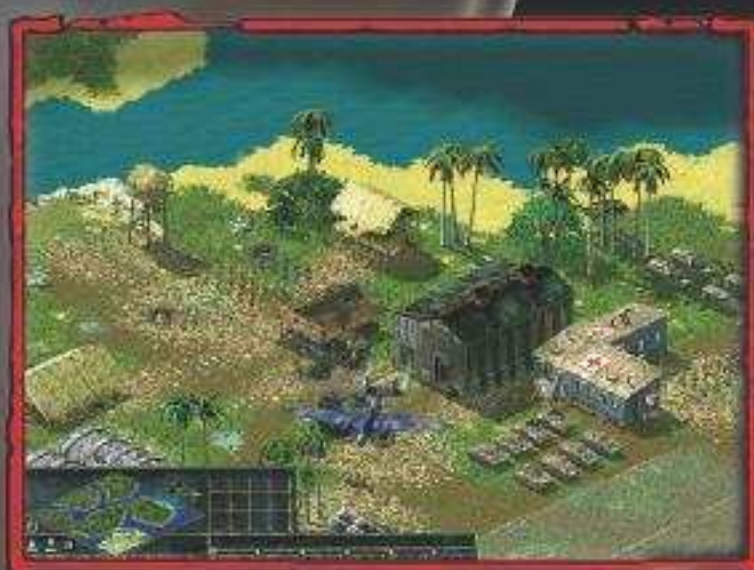
СОВЕТСКОГО ЧЕЛОВЕКА

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

116

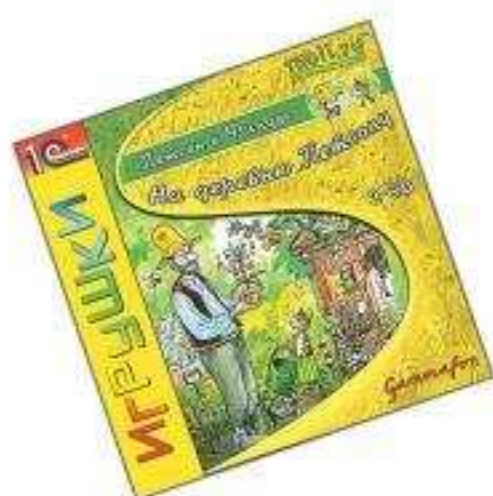
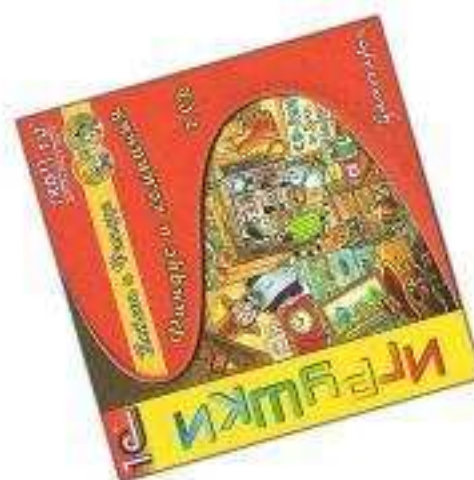
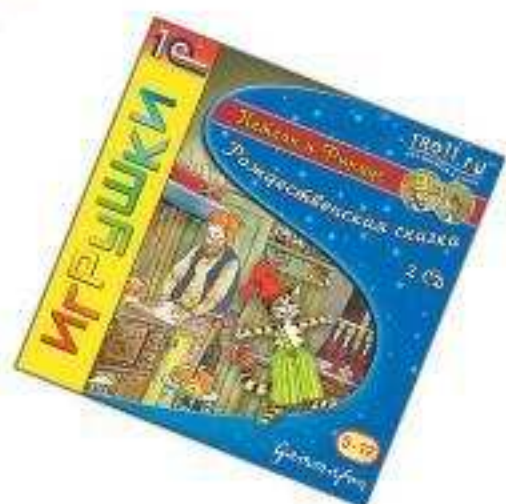
SUDDEN STRIKE

БИТВА ЗА РЕСУРСЫ



118

Еще одна игра, где вы можете
рассмешить хозяйку, испугав ее мужа
выскакивающим клоуном, приведенным в
действие ветром от сдувшегося слона,
на которого уронили гирию.



5-12

Петсон и Финдус.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Автор рубрики: Игорь Варнавский

Хотелось бы поинтересоваться, выйдет ли игра *The Four Horsemen of the Apocalypse* и разрабатывается ли она вообще.



The Four Horsemen of the Apocalypse

После краха в 2003 г. компании 3DO, издателя *The Four Horsemen of the Apocalypse*, игра некоторое время пребывала в полуподвешенном состоянии. Тайтл *Army Men* был выкуплен *Crave Entertainment*, *High Heat Baseball* — *Microsoft*, *Jacked* —

JoWood Productions, *Might and Magic* и *Heroes of Might and Magic* — *Ubisoft*, *Street Racing Syndicate* — *Namco Hometek*, и лишь *The Four Horsemen of the Apocalypse* не вызвала интереса у покупателей. Объяснялось это очень просто: игра в тот была на очень ранней стадии разработки, поэтому инвесторы не рискнули вкладывать в нее деньги. На игре поставили крест и благополучно забыли.

Вспомнили *The Four Horsemen of the Apocalypse* лишь летом этого года, когда неожиданно выяснилось, что игра все еще жива и относительно здорова. Разрабатывает ее компания *Four Horsemen Entertainment L.L.C.*, образованная, судя по всему, бывшими сотрудниками 3DO. Дата выхода неизвестна, зато известно, что выход игры на PC уже не планируется...

Я фанат *BloodRayne*. Купил обе части игры для всех платформ (PC, PlayStation 2 и Xbox, хотя приставок у меня нет) и храню их дома под герметичными пуленепробиваемыми огнеупорными колпаками. Плакатами Рэйн увешана вся моя комната. Теперь вот жду экранизацию. Расскажите про нее, а?



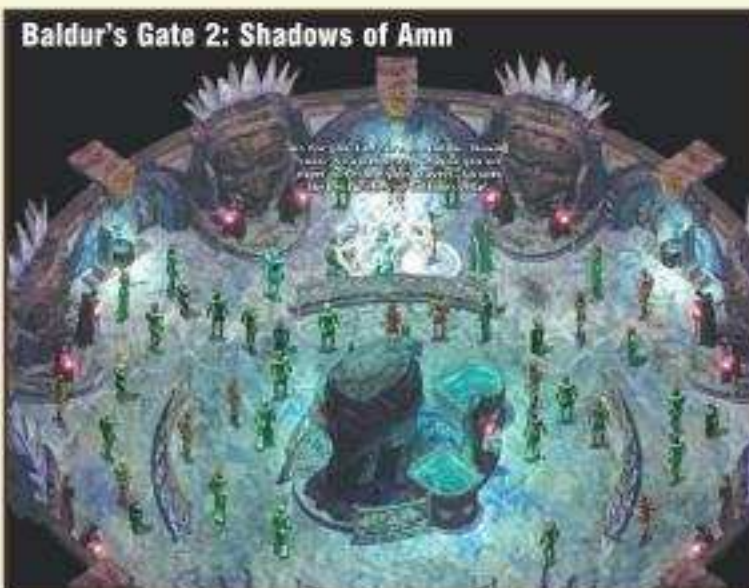
Кадр из фильма BloodRayne.

Экранизацией *BloodRayne* занимается хорошо известный режиссер (по крайней мере, он сам так считает) Уэб Болл, снявший ранее кошмарный (в плохом смысле этого слова) «Дом мертвецов». На этот раз Уэб уда-

лось собрать на удивление приличную команду. Рэйн сыграет Кристианна Локен («Терминатор 3»). Роль Кагана, отца Рэйн (и по совместительству ее главного противника), досталась Бену Кингсли («Дом из песка и тумана»), Майкл Мэдсен («Бешеные псы», «Убить Билла», *Sin City*) станет неким Владимиром, а Мишель Родригес («Форсаж», «Обитель зла») — Катариной, главой румынского отделения *Brimstone Society*. Сценарий для фильма написала Гиневра Тернер («Американский психопат»). Каким пряником Уэб сумел заманить всех этих личностей, остается загадкой. Но фильм это, похоже, не спасет: судя по тизер-ролику, нас ждет жутчайший трэш.

Кроме *BloodRayne* и «Дома мертвецов», приткий Уэб планирует экранизировать еще целый ряд компьютерных игр (соответствующие лицензии уже приобретены). В самое ближайшее время выйдет *Alone in the Dark*, за ним последуют *Far Cry*, *Hunter: The Reckoning* (известный на консолях экшен), *Dungeon Siege* и *Fear Effect* (блистательная экшен-диалогия с первой PlayStation, в которой были девушки с лесбийскими наклонностями и много-много секса). Вопрос на миллион долларов: чем думали правообладатели, подписывая контракты с Боллом?

Скажите, разрабатывается ли *Baldur's Gate III*?



Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Да, разрабатывается. Но ничего больше мы вам сказать не можем, потому что ничего больше и неизвестно. *BioWare*, авторы первых двух частей, упорно играют в молчанку, поэтому приходится строить догадки. Доподлинно изве-

стно, что *Obsidian Entertainment*, партнеры *BioWare*, работают сейчас над тремя играми, из них анонсированы только две — *Star Wars: Knights of the Old Republic* и *Neverwinter Nights 2*. Логично предположить, что третьим проектом является именно *Baldur's Gate III*: сама *BioWare* в последнее время переключилась на производство новых франчайзов, а разработку сиквелов поручила *Obsidian* (оставив за собой лишь общее руководство разработкой).

Куда больше известно о *Neverwinter Nights 2*. В данный момент игра разрабатывается силами десяти человек, во главе команды стоят продюсер *Icewind Dale* и *Baldur's Gate: Dark Alliance* Дарен Монахан и главный художник оригинальной *Neverwinter Nights* Марк Холмс. Девелоперы не намерены повторять ошибку, допущенную при создании первой части: редактор карт и поддержка пользовательских модулей никуда не денутся, но ставка будет сделана на качественный сингл с сильным сторилайном. Игра создается на базе движка *Aurora* новой версии, а ее выход состоится не ранее 2006 г. (это если повезет: разработка первой *Neverwinter Nights* была начата в 1997 г., а релиз состоялся лишь в 2002).

Мы тут с другом подрали... поспорили, где лучше графика — на PlayStation 2 или на PC? Где правда, брат?



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

На этот вопрос не так-то просто ответить. Если сравнивать технические характеристики, то да, PC, безусловно, намного опережает PlayStation 2. Поэтому самые технологичные игры (*Half-Life 2*, *Far Cry*, *DOOM 3*), как правило, выходят только на PC или портируются на консоли в сильно изувеченном виде. Добиться такой графики, как в вышеприведенных играх, на PlayStation 2 не сможет ни одна, даже самая талантливая, команда разработчиков.

Но бывает и так, что одна и та же игра на приставках (мы говорим обо всех консолях потому, что все это в равной мере относится и к Xbox, и к GameCube) выглядит куда лучше, чем на PC. Вспомните *Prince of Persia: Warrior Within*: в версии для персоналок глаза режут до ужаса угловатые модели, на приставках же ничего этого не заметно в силу более низкого разрешения и некоторой замыленности, присущей телевизионной картинке.



Возможно, впрочем, и такое, что игра, портированная с консолей, затмевает собой даже самые красивые игры для PC, безо всяких скидок на телевизионное изображение. Примеры? **Silent Hill 3** и **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Первая игра по уровню проработки моделей и качеству анимации была недостижимой вплоть до выхода **Half-Life 2**, вторая продемонстрировала такие тени и bump-mapping, что ее можно ставить на один уровень с **DOOM 3**. Выдавить графику такого уровня на консолях (гораздо более слабых по сравнению с PC) становится возможным потому, что их разработчики намного больше времени уделяют оптимизации, в то время как всякие кармаки, вместо того чтобы доработать движок, перенаправляют нас в ближайший компьютерный лабаз за очередной четырехсотдолларовой видеокартой.

Меня давно интересует вопрос: разрабатываются ли какие-нибудь игры серии **Command & Conquer**?

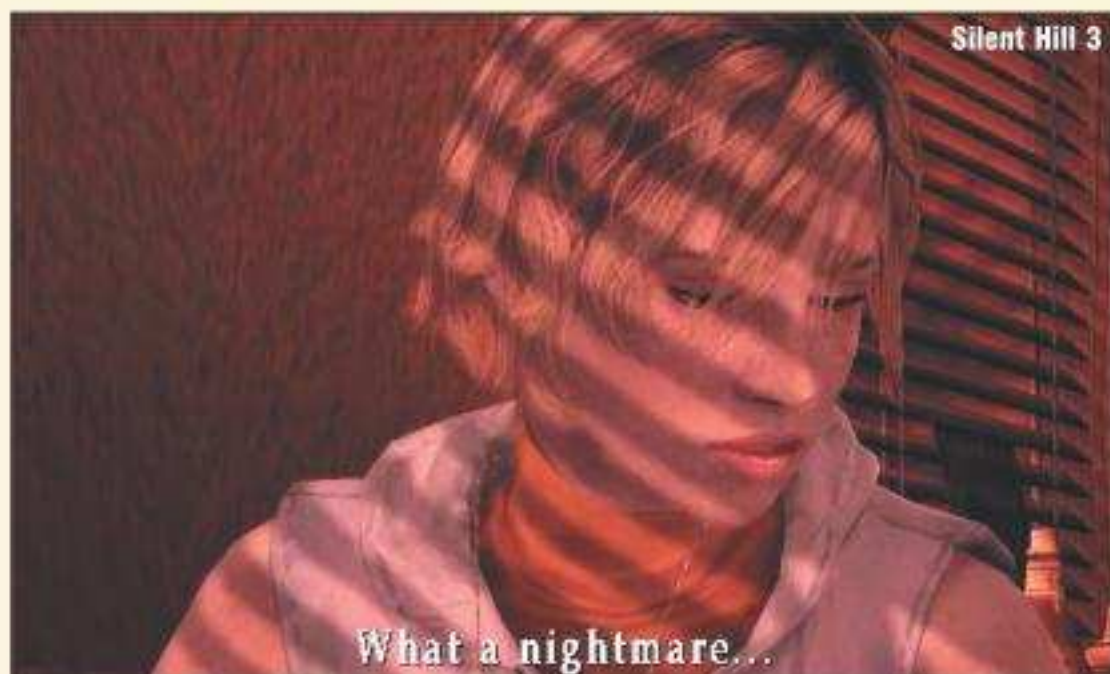


Мод Red Alert 3 для Command & Conquer: Generals.

Спешим вас обрадовать: как раз недавно была начата разработка **Command & Conquer: Red Alert 3**. Работы над игрой ведутся в стенах EA LA (их перу принадлежат первые две части и **Command & Conquer: Generals**), совсем недавно выпустившей стратегию **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Игра создается на движке «Генералов», и никаких подробностей о ней пока нет — рассказывать еще просто нечего. Ориентировочная дата релиза — 2006 г.

Я слышала, что в 2006 г. на PlayStation 2 выйдет пятая часть великолепного ужасика **Silent Hill**. Правда ли это? И еще кое-что: издавал ли у нас кто-нибудь локализации **Silent Hill**?

По слухам, **Silent Hill 5: Shadows of the Past** (подзаголовок рабочий) действительно выйдет в 2006 г. На какой платформе — PlayStation 2 или PlayStation 3, — пока доподлинно не известно (но лучше бы на PlayStation 3 — тогда можно ждать качественного рывка в плане графики). По опять-таки неофициальным данным, разработчики решили вернуться к идее, использованной в **Silent Hill 2**, то есть это будет отдельная история, не связанная напрямую с сюжетной линией, начатой первой частью и продолженной третьей. Иг-



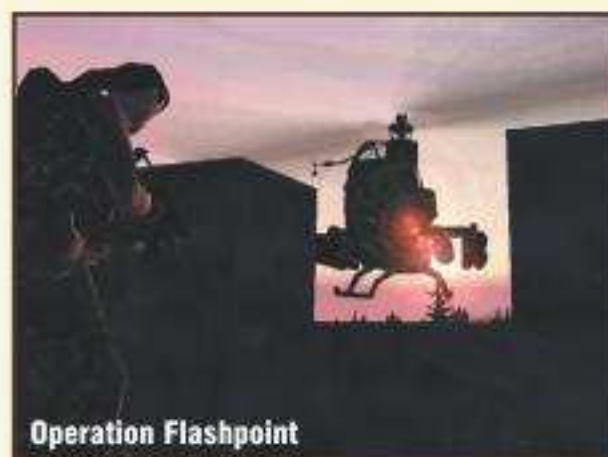
Silent Hill 3

What a nightmare...

рать предстоит за душевнобольного, помещенного в психиатрическую больницу. Каждый эпизод игры станет флэшбеком, воспоминаниями персонажа о том, что произошло в **Silent Hill**. Вполне возможно, что **Shadows of the Past** окажется сиквелом **Silent Hill 2** (по версии некоторых сайлентхилловедов, Джеймс Сандерленд, главный герой второй части, сам был пациентом этой клиники) либо будет каким-то образом пересекаться с ней. Разработчики всю эту информацию и не подтверждают, и не опровергают, поэтому относиться к ней нужно с известной долей скепсиса. Но скорее всего это правда: **Konami** — большая любительница распускать слухи, так что эту утечку информации вполне могла организовать она сама.

Что касается второго вопроса, то здесь мы вынуждены вас огорчить: ни одну из частей **Silent Hill** в России никто не локализовывал. Это, наверное, даже и к лучшему: сделать адекватный перевод этих игр не так-то просто.

Куда запропастился **Operation Flashpoint 2**? О нем вообще что-нибудь слышно?



Operation Flashpoint

Ничего, абсолютно ничего — с момента анонса не появилось никакой новой информации. Напомним, что действие игры развернется во Вьетнаме 1960-х гг., а сама игра, по заверениям создателей, поднимет планку реалистичности еще выше, чем ее предшественница. В вашем распоряжении окажется внушительный парк техники тех времен, а боевые действия будут смоделированы с учетом исторических реалий. В каком виде преподнесут войну — как освободительную операцию мериканских зольдатов в духе **Vietcong** или бессмысленную и беспощадную бойню а-ля **ShellShock: Nam'67**, — пока непонятно, но, помня **Operation Flashpoint**, можно предположить, что разработчики остановятся на первом варианте. Выход проекта запланирован на 2006 г. Вот только захочет ли кто-нибудь к этому времени покупать очередную игру о вьетнамской войне?

Почему локализации многих хороших игр выпускаются с огромным опозданием? И почему игры уровня **Marine Sharpshooter**, **Marine Heavy Gunner: Vietnam** и так далее локализуются с такой поразительной быстротой? Небольшой пример: **DOOM 3** вышел еще в августе, но его локализации нет до сих пор (Уже есть. — Прим. пункт. ред.). Я предпочитаю покупать лицензию, но сколько же можно ждать? Хочется плюнуть на все и купить пиратскую версию.



DOOM 3

Все не так просто, как кажется. Российский рынок уже не тот, что прежде, но он все равно еще очень молод, поэтому большинство западных компаний по-прежнему не рассматривают его всерьез. А это создает дополнительные трудности для российских издателей. Вы даже представить себе не можете, сколько денег, сил, нервов и времени им приходится тратить на то, чтобы выпустить локализацию игры уровня **DOOM 3**. На улаживание всех юридических формальностей и получение localization kit'ов в таких случаях может уйти несколько месяцев. Локализаторы были бы и сами рады выпускать переводы как можно раньше, но, как видите, это получается далеко не всегда. Судя по всему, в ближайшее время большая часть российских издателей перейдет к выпуску английских jewel-версий одновременно с релизом, а локализации будут чуть позже (некоторые из них уже делают так, причем довольно давно).

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ФЕВРАЛЯ 2004 по ДЕКАБРЬ 2004

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	NEW	Half-Life 2	10641	20.2 %
2	NEW	Космические рейнджеры 2: Доминаторы	6009	11.4 %
3	▼2	Need for Speed Underground 2	4785	9.1 %
4	▲2	DOOM 3	2853	5.4 %
5	▼2	Far Cry	2845	5.4 %
6	▼1	FIFA Soccer 2005	1805	3.4 %
7	■	В тылу врага	1649	3.1 %
8	■	Warhammer 40.000: Dawn of War	1574	2.9 %
9	■	The Sims 2	1446	2.7 %
10	▲8	Периметр	1206	2.2 %
11	▼1	Counter-Strike: Source	1200	2.2 %
12	NEW	FlatOut	984	1.8 %
13	▼2	Call of Duty: United Offensive	940	1.7 %
14	▲5	Rome: Total War	882	1.6 %
15	▼13	Перл-Харбор	881	1.6 %
16	▼4	Silent Hill 4: The Room	824	1.5 %
17	▼1	Unreal Tournament 2004	768	1.4 %
18	▼3	Sacred (Князь Тьмы)	735	1.3 %
19	▲1	Painkiller	717	1.3 %
20	NEW	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	598	1.1 %
21	▲7	Evil Genius	550	1 %
22	▼1	Call of Duty	514	0.9 %
23	▲4	Prince of Persia: The Sands of Time	467	0.8 %
24	▼1	Manhunt	383	0.7 %
25	■	Hitman: Contracts	367	0.6 %
26	▼4	Tony Hawk's Underground 2	359	0.6 %
27	▼3	Silent Hill 3	328	0.6 %
28	▼14	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны	303	0.5 %
29	▲9	Syberia 2	302	0.5 %
30	▼4	Beyond Good & Evil	294	0.5 %

На 24 декабря в голосовании приняли участие 11618 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

D. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Ландшафт хит-парада вновь изменился до неузнаваемости. На первое место заслуженно попал редакционный любимчик **Half-Life 2** с запредельным рейтингом в 20,2%. За ним с двукратным отрывом следует главный народный хит — «Космические рейнджеры 2: Доминаторы». Живучие **Need for Speed Underground 2** и **Far Cry** просели на две позиции, по пятерку не покинули. Зато **DOOM 3** поднялся аж на два пункта — все благодаря выходу локализации от «1С». 7-9 строчки остались без изменений, зато на десятом пункте вдруг оказался «Периметр» — вот это явление мы объяснить ничем не можем (разве что происками Раффы). Равно как и рост **Syberia 2** на девять пунктов. Народная любовь к «Перл-Харбор» резко приутихла, и он вдруг скатился со второго места на тринадцатое. Еще сильнее обвалился «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны» — аж на четырнадцать пози-

ций. Выход **Prince of Persia: Warrior Within** подстегнул интерес к первой части (подъем на 4 строки).

Следующий месяц наверняка принесет новые пертурбации: на сцену выйдут сразу несколько тяжеловесов (**The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**,

Sid Meier's Pirates!, **The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth** и **Pro Evolution Soccer 4**), небезосновательно претендующих на первые строчки в рейтинге.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с ФЕВРАЛЯ по ДЕКАБРЬ 2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

24 ДЕКАБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАРТЕ 2004 - ЯНВАРЕ 2005. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Half-Life 2 20,2%



Космические рейнджеры 2: Доминаторы 11,4%



Need for Speed Underground 2 9,1%



Far Cry 5,4%



DOOM 3 5,4%

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Редакция «Игромании» раскупоривает шампанское: последняя, самая мощная волна релизов позади. Мы да и, наверное, вы наконец-то можем вздохнуть свободно.

Больше всего нас в этом месяце удивила **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, приобретаемая по дороге с Xbox подзаголовок **Developer's Cut**. Сказать, что эта игра сразила нас наповал, — значит, не сказать ничего. После такого сокрушительного удара под дых многие от восхищения буквально не могли перевести дух и тут же прочили ей звание игры года, отодвинув на второе место даже **Half-Life 2**.

Второй игрой месяца стала, само собой, **Prince of Persia: Warrior Within**. Ощущение от нее осталось несколько двойственное: с одной стороны, у игры безупречный геймплей, с другой — новый Принц больше похож на какого-то моджахеда, а главным действующим лицом (это слово следовало бы заковычить) всех скриптовых сценок здесь является то женская грудь, то, простите, женская же задница. Нет, мы не имеем ничего против того, ни, гм, против другого (см. обложку, если не верите), но такие вещи должны быть к месту. Нельзя использовать притягательную силу женских прелестей так дубово и прямолинейно (особенно

зло по этому поводу подшутили над «Принцем» на <http://penny-arcade.com>).

Настоятельно рекомендую обратить самое пристальное внимание на **Sid Meier's Pirates!**. На поверку «Пираты» дедушки Сида оказались абсолютно той же самой игрой, что и проект семнадцатилетней давности. Но несмотря на это играть в них интересно ровно в той же степени. Вот уж действительно бессмертная игра.

Третья попытка **Tribes: Vengeance** протиснуться в элитарный клуб сетевых шутеров снова провалилась. Многопользовательский режим отпугнул игроков высокой сложностью, а одиночный — не совсем удачным сюжетом (хотя задумка — вести повествование от лица нескольких персонажей и в нескольких временных периодах — была очень хорошей).

Донельзя приятное впечатление оставила **Return to Mysterious Island**. Даже я, человек, недолюбливающий квесты (точнее сказать, ненавидящий — застреваю каждые пять минут), поиграл в нее с большим удовольствием. И все благодаря логичным и ненапрягающим пазлам.

Клоны **Warcraft III: Reign of Chaos**, коих в этом месяце вышло сразу два, — **The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth** и **Armies of Exigo** — не смогли потря-



сти основы мироздания и сдвинуть стратегических гигантов с трона, но какой-никакой след в истории они все же оставили.

Далее по курсу у нас аж два сюрприза. Аркада **The Incredibles**, сделанная по одноименному мультфильму, на удивление всем обернулась вполне приличной игрой, что, в общем, нетипично для игр-по-фильмам (вспомните **Shark Tale**). Зато «Александр», наоборот, расстроил — **GSC Game World** на этот раз сделали совсем не то, что мы ожидали.

В следующем месяце такого количества новых игр уже не будет, поэтому ловите момент — девелоперы вот-вот владут в традиционную зимнюю спячку.

До следующей встречи!

Игорь Варнавский, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



ASRock

Победитель нашего нынешнего тотализатора получит отличную материнскую плату ASRock P4i65GV, которую любезно предоставила нам компания ASRock (www.asrock.com).

Победитель ноябрьского тотализатора

В декабре победителем нашего тотализатора стал человек, который скрывается под простым псевдонимом **Kir** (kir198300@mail.ru), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он то и получит безразмерный HDD **Maxtor MaxLine**, предоставленный компанией «УЛЬТРА Компьютерс» (www.ultracomp.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 28 декабря 2004 года по 7 февраля 2005 года. Прием писем заканчивается 1 февраля 2005 года.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — февраль». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 7 февраля.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Half-Life 2



Рейтинг
“Манию”
10

Полная рецензия
в “Игромании”:
№1/2005

Шесть лет разработки и \$40-миллионный бюджет были потрачены не зря — Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Стратегия * Valve * Vivendi Universal Games

Far Cry



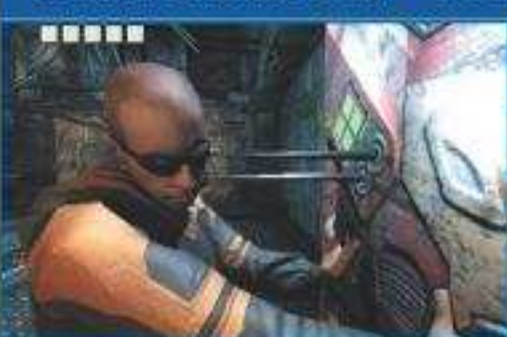
Рейтинг
“Манию”
9.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut



Рейтинг
“Манию”
9.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2005

Первое слово в еще несуществующем жанре, самый сногшибательный экшен по эту сторону от Half-Life 2.

Action * Starbreeze Studios/Tigon Studios * Vivendi Universal

Vampire: The Masquerade — Bloodlines



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
01/2005

Первый крупный хит от Troika Games и по совместительству единственный претендент на звание RPG года.

RPG * Troika Games * Activision

Warhammer 40 000: Dawn of War



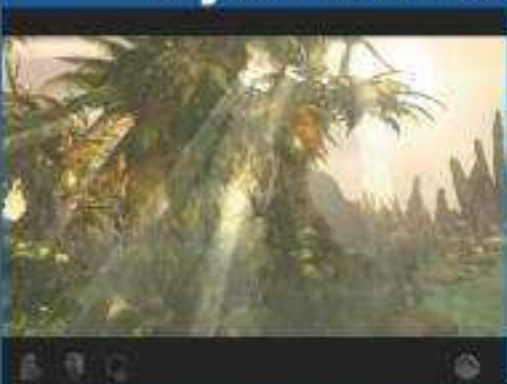
Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Исполинских размеров полотно от создателей Homeworld. По совместительству — главный претендент на звание Warcraft-клера. Играть — обязательно.

RTS * THQ * Relic * Game Factory Interactive/Руссобит-М

Myst IV: Revelation



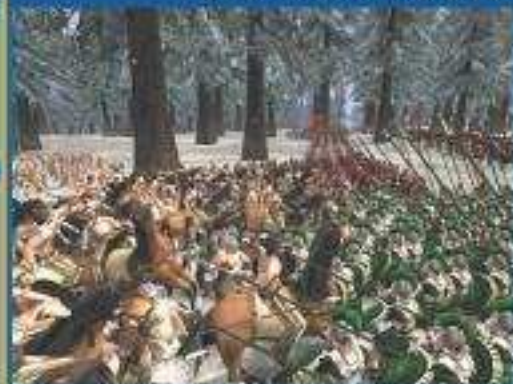
Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Классик * Ubisoft * Ubisoft Montreal * “Руссобит-М”

Rome: Total War



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Результатом четырехлетнего скрещивания RTS и пошаговых стратегий стала самая масштабная стратегия за всю историю жанра. Шедевр сокрушительной мощи.

Стратегия * Activision * The Creative Assembly * 1C

The Sims 2



Рейтинг
“Манию”
9.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор обывателя * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

«Перл-Харбор»



Рейтинг
“Манию”
8.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Только три слова: авиасимулятор высшего класса. Сделанный, что немаловажно, в России.

Стратегия * 1C: Maddox Games * 1C

Need for Speed: Underground 2



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неонами машины — Need for Speed Underground возвращается для того, что стать главной автоаркадой как минимум на ближайший год.

Автомодельщик * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб



Дрейк™

ИЗ КЛАНА 99 ДРАКОНОВ

СКОРО
В
ПРОДАЖЕ

Клан 99 драконов был уничтожен, и, что еще хуже, древний артефакт, который они охраняли, украден...

Дрейк чудесным образом выжил...

Теперь, используя сверхоружие и огневую мощь, он жестоко отомстит и вернет артефакт, прежде чем тот станет могучим орудием зла...

Пополняй свою жизнь, поглощая души мертвых врагов...

25 интенсивных миссий...

Стрельба с двух рук...

Замедляй или останавливай время, чтобы получить преимущество...

БАХ!

Idol



www.nd.ru

ZOO
Digital Publishing

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Пять лет назад воздух был, определенно, свежее и зеленее трава: топ-менеджеры **Eidos Interactive** подсчитывали огромные доходы от своей «Лары

Deus Ex

Крофт», а под крылышком именитого издателя грелись целые толпы независимых разработчиков. «Папа **DOOM**», Джон Ромеро, корпел над своей **Daikatana**, а «папа **Thief**» — Уоррен Спектор — над странной ролевой игрой **Deus Ex**: про киборгов, террористов и зловещий искусственный интеллект. «Даикатана», как известно, с оглушительным треском провалилась, а вот та самая странная ролевая игра до сих пор считается

одной из лучших RPG, когда-либо выходивших на этой планете.

Собственно, внимайте: недалекое будущее, убер-корпорации, синтетические наркотики, киберимплантанты, террористы и агонизирующее человечество — полнейший, короче говоря, киберпанк. В этом беспокойном мире мы играем роль некоего Джей-Си Дентона, наполовину человека, а наполовину — машину, выведенную в лабораториях правительственного анти-

террористического агентства UNATCO. Начав свою карьеру с расследования дела о взрыве статуи Свободы в Нью-Йорке, Джей-Си погрязает в клубке из заговоров, предательств и интриг, узнает Страшную Тайну о Страшном Вирусе, переходит на сторону так называемых «террористов», жестоко мстит бывшим работодателям и в конце, как и положено, спасает человечество. Закрученная, продуманная, интересная Игра

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Eidos/Ion Storm

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вы наверняка будете смеяться, но на стадии предварительной разработки издатели несколько раз отклоняли название новой игры студии **Westwood** (создателей,

Command & Conquer

напомним, самой первой в мире стратегии в реальном времени **Dune 2: Building of a Dynasty**). Название игры было **Command & Conquer**, что примерно переводится как «Командуй и покоряй». «Это что еще за садо-мазо?» — кричал топ-менеджер **Virgin** и стучал по столу лакированным ботинком, — «а ну быстро придумайте что-нибудь попроще!» Наивный тогда и предположить не мог, что «садо-мазо» бренд C&C на долгие

годы станет курочкой, несущей исключительно золотые яйца.

Собственно, если разобраться, то в **Command & Conquer** никаких существенных революций и не было вовсе: геймплей — просто доведенная до ума «Дюна» с тысячей мелких нововведений и особенностей, графика — видели и лучше. В C&C было другое. Лоск. Десять лет назад понятия «блокбастер» в мире электронных развлечений не существовало вовсе, поэтому C&C

стал первой ласточкой, игрой, при одном взгляде на которую было ясно, что ее делали за ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ деньги. Тут вам и оскороносный саундтрек, и десятки грамотно смоделированных миссий, и, наконец, видеоролики с участием живых актеров... Все это праздничное, богатое фанфаронство (а вовсе не революционный геймплей, как думают многие) и обеспечило серии C&C успех на долгие-долгие годы вперед.

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Virgin Interactive/Westwood

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

А вот вам, пожалуйста, один из немногих квестов от **Lucasfilm** (она же — нынешняя **LucasArts**), который был крайне популярен в свое время, но так и

Loom

не удостоился продолжения. Почему — это уже загадка почище сфинксовой. У **Loom** были все признаки настоящего «лукасовского» продукта — хорошая графика, умный и при этом интригующий сюжет, крайне интересные задачки, харизматичные персонажи, но... Но несмотря на всю популярность проекта — продолжения так и не было. Может быть, в дикие девяностые, когда любознательный народ

жаждал от игр кровищи и зрелищ, людям было не до *высокого*? Впрочем, оставим этот вопрос для другого разговора.

Итак, собственно, в **Loom** мы играли за некоего персонажа со сложным именем Боб-Боб Боббин, мага-«ткача», обладателя волшебного посоха, белой монашеской рясы и кучи житейских неурядиц. Ввязавшись в неприятную историю с орденом каких-то диких сектантов, Боббин путе-

шествовал по некоему безымянному миру и решал все свои проблемы при помощи... музыкальной магии. Да-да, махая своим кривым посохом, он выводил несложные мелодии, каждая из которых так или иначе воздействовала на окружающий мир. В **Loom** не было ни предметов, ни инвентаря, ни головоломок — только диалоги, магия и музыка. Чистой воды высокое искусство.

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Lucasfilm

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Ага, вот, наконец, оно! Культовая платформенная аркада, пережившая саму себя на многие-многие годы. У **Ghosts 'N Goblins** было столько инкарнаций, что никто уже

Ghosts 'N Goblins

и не упомнит, когда она впервые появилась на свет. А появилась она меж тем в 1985 году на Commodore и ZX Spectrum, через год была портирована на NES, потом — на PC... короче говоря, пережила еще примерно с десяток перерождений на всевозможных платформах, пока, наконец, не обосновалась на Game Boy и некоторых продвинутых мобильных телефонах.

И ведь, казалось бы, из-за чего весь шум? С виду — обычный

скроллер, простенькая аркадка про то, как некий джентльмен, состоящий из пары пикселей, путешествует по долинам и весям сказочной страны и истребляет гоблинов, привидений, зомби, упырей-вурдалаков и прочую потустороннюю нечисть. Пять кнопок управления, графика, простая и доступная, как бессмертные шедевры Казимира Малевича, и жуткие боевые марши из встроенного динамика — ну, казалось бы, чего

тут необычного? Однако увлекает весь этот балаган абсолютно не по-детски. В чем причина — никто так и не понял. Однако ж **Ghosts 'N Goblins** популярна и в наши дни. Причем настолько, что даже в технологическом раю — стране-Японии — игровые автоматы с «Макай-мура» (это, господа гусары, не то что вы подумали, а всего лишь японское название игры) по популярности соперничают с караоке и механическим тузиком AIBO.

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Elite Systems/Capcom

Мир, созданный Жюлем Верном!

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

Только здесь в вашем распоряжении целый необитаемый остров!

Только сейчас у вас есть возможность встретить дух капитана Немо и посетить легендарный Наutilus!

Только в этой игре фантазия великого Жюля Верна получает достойное продолжение!

"Возвращение на Таинственный Остров" - в лучших традициях классических квестов!



THE
ADVENTURE
COMPANY



© 2004 DreamCatcher Europe/Developed by Kheops Studio. Program produced by Dreamcatcher Europe / Game developed by Kheops Studio. All rights reserved.

© 2004 «Game Factory Interactive» All Rights Reserved

© 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,

а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

НОВОСТИ

Отлично, Константин!

У нас тут как бы две новости в одной. Во-первых, спешим сообщить, что нежно любимый широкими народными массами Киану Ривз (в последнее время больше известный как Нео) закончил съемки в фильме «Константин», который, в свою очередь, является экранизацией комикса **Hellblazer** 1985 года выпус-



ка. Отличительной чертой героя этой графической новеллы является то, что он натурально побывал в аду и вернулся. Проблема заключается в том, что ад теперь отчаянно хочет Константина назад. Последний, по понятным причинам, возвращаться не собирается. Вместо этого он устраивает массовый геноцид всем демонам и прочим исчадиям, извините, ада, которые, по слухам, регулярно навещают в наш с вами мир. Недавно выложенный в интернет рекламный ролик демонстрирует роскошный стиль и мрачного, беспрестанно курящего Киану Ривза, который провожает Рэйчел Уайз («Мумия») тяжелым взглядом.

Вторая хорошая новость заключается в том, что орденосная **THQ**, которая, похоже, всерьез вознамерилась завалить нас вменяемыми играми-по-фильмам (см. **Incredibles, The Punisher**), заканчивает одноименный экшен. Игра, разумеется, выстроена по мотивам фильма и грозит явить нам полигональную физиономию Киану Ривза пополам с классическим экшеном от третьего лица. Не обошлось, однако, без неприятных подробностей — **Constantine** пока анонсирована для **PlayStation 2** и **Xbox**. То есть гордым обладателям PC (читай — нам с вами) пока ничего не светит. А уходит от нас, похоже, занятный мистический экшен с Киану в главной роли. Впрочем, учитывая пагубную привычку **THQ** анонсировать PC-релизы в последнюю очередь, возможно, не все еще потеряно. Как бы там ни было, фильм мы с вами сможем увидеть уже этой зимой.

Олдбой

Не то чтобы эта новость имела прямое отношение к компьютерным играм, но пройти мимо такого факта мы не можем. Если вы вдруг еще не посмотрели главную азиатскую киносенсацию этого года — «Олдбой», за которого Квентин Тарантино, будучи председателем жюри Каннского кинофестиваля, отдал оба свои голоса, — стыд вам и позор.



Ибо критика и зрители единогласно заявляют: это — самое радикальное и интересное из того, что было в большом кино за последнее время. Голливуд мимо такого, как известно, не проходит — права на ремейк «Олдбоя» уже приобретены. Но это еще не все — главгероя (просидевшего 15 лет в изолированной комнате мужчину) вызвался играть... Николас Кейдж. Но что бы там у американцев ни вышло — бегите и смотрите оригинал, — потом будете кусать локти!

DOOM сходит с ума

Страшные вести доносятся до нас со съемочной площадки **DOOM the movie**. Страшная весть номер один: фильм пытается уложиться в возрастной рейтинг **PG-13** (то есть от 13 лет в сопровождении родителей). Печаль наша не знает границ — с расчлененкой, матом и демонстрацией пожирания человеческого мозга крупным планом можно попрощаться. Речь, напомним, идет об экранизации игры **DOOM**, которая в свое время наделала столько шума, что никакой **GTA** не снилось. Мало того, **BFG**, которая, как известно, расшифровывается как **Big Fucking Gun**, в фильме будет называться **Big Force Gun**. Чувствуете направление? Широкоэкранный **DOOM** хочет пройти по стопам **Aliens vs. Predator**. Все тринадцати-

летние дети, безусловно, бьют в барабан и трубят в горн от радости, но люди, достигшие совершеннолетия, грустят — такой «Дум» нам не нужен!

Дальше — лучше. Проверенные источники сообщают, что руководящий состав **id Software** на днях наведлся на съемочную площадку фильма и покинул ее с довольной улыбкой на устах. Мол, все соответствует духу и букве оригинала. Тем не менее ходят слухи, что по сюжету главгерой сражается не с исчадиями ада, которые крупным оптом телепортируются из преисподней, а с людьми (!), зараженными неким вирусом (!!!). О чем думают **id**, Анджей Бартовяк и их, несомненно, успошая совесть — неизвестно. Зато официально известно, что большая часть схваток будет снята — задержите дыхание — от первого лица. Предлагаем уважаемым **id** пойти по стопам Уве Бола и включить в свою нетленку отрывки из одноименной игры. Практика показывает, что бюджет экономится на ура! Впрочем, впадать в уныние рано — надежда, сами знаете, умирает в самую что ни на есть последнюю очередь.

Сэм Фишер, ваш выход!

Не то чтобы мы сильно удивлены этим фактом, но не проинформировать вас не можем. Самый кинематографичный стелс-экшен последних лет, **Splinter Cell**, шагнет таки на большой экран. Более того, широкоэкранный релиз создается силами вменяемых людей. Так, за режиссера у нас выступает Питер Берг, написавший и снявший в свое время маленькую, но исключительно приятную черную комедию **Very Bad Things** (с Камерон, между прочим, Диаз в одной из главролей).

Наше любимое зеленоглазое такси в грядущем блокбастере будет играть Томас Джейн, который не так давно крушил челюсти в провалившемся «Карателе» (**The Punisher**). В общем, первоначальная диспозиция вызывает исключительно положительные эмоции — ждите вестей с полей!





Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

РЕЦЕНЗИИ

Блейд: Троица

Blade: Trinity

Режиссер: Дэвид С. Гойе

В ролях: Уэсли Снайпс, Джессика Бел, Паркер Поузи

До сегодняшнего дня «Блейд» являлся чуть ли не самым нетривиальным блокбастером о вампирах из всех, порожденных Голливудом. Удивительное совпадение правильно выбранных режиссеров, грамотного кастинга (подбор актеров) и хорошего сценария привело к тому, что на «Блейда» обратили внимание не только и не столько любители попкорновых зрелищ. Оно и понятно — первого «Блейда» снял крепкий режиссер-автор Стивен Норрингтон. Он превратил стопроцентно блокбастерную историю в роскошное гламурное зрелище. Вампиры в первой части жили богатой светской жизнью — ходили по клубам, в которых с потолка лилась человеческая кровь, пользовались кремом для загара и носили рубашки без галстука. «Блейд» был снят в модной тогда клиповой манере — резкий

но: Дель Торо — режиссер исключительный. Он дебютировал удивительным философским хоррором «Хронос», затем переехал в Голливуд, где снял удивительную историю про мутировавших тараканов, которые терроризировали нью-йоркское метро (Mimic, «Мутанты» в российском прокате). Не удивительно, что на его интерпретацию «Блейда» повалили не только залетные любители блокбастеров, но и вполне себе образованные и интересующиеся серьезным кино люди.

Самое интересное, что сценаристом и первой, и второй части был Дэвид Гойе — человек, который, собственно, придумал перенести одноименный комикс Marvel на широкий экран. Так вот, именно ему и решили доверить съемки триквела, о котором мы

баюкает грудничка — как вам такое? Между подобной сценой в «Троице» место нашлось! Здесь же — сюжет, который повествует о борьбе Блейда с... Дракулой. Последний выглядит как неожиданно сорвавшийся куш рыночный торговец — носит расстегнутую белую рубашку и регулярно светит золотой цепью. Пошлятина, то есть, жуткая.

Что в плюсе? Во-первых — в зрелищности «Троице» не откажешь. Это настоящий голливудский блокбастер, скроенный по давно известным лекалам — slo-mo, восточные единоборства и грамотные спецэффекты. То есть когда Блейд шинкует вампиров или обменивается с Дракулой дружескими зуботычинами — взгляда от экрана не отвести. Плюс, вампирами ныне заведует роковая брюнетка Паркер Поузи, которая как будто только что сошла с экрана Fashion TV. Она носит черные платья, сапоги на каблуках и периодически набрасывает на плечи меха. Такой своеобразный при-

вет гламурным кровососам из первой части.

Итого, мы имеем — бессмысленный и беспощадный блокбастер против чуть ли не интеллигентной саги о вампирах в современном обществе. То есть не нужно думать, что «Троица» — плохое зрелище. Если вы каким-то чудом умудрились пропустить первые две части мимо — получите море удовольствия. Если нет — постарайтесь отключить перед просмотром мозг — может помочь. Но истинные поклонники бегут за сердечным сбором — «Троица» однозначно худший фильм трилогии.



Самое печальное в этой ситуации, конечно, то, что третью часть доверили снимать не кому-нибудь, а автору серии. Он, по идее, должен был продемонстрировать всем и каждому — как надо. Никто не спрашивал у Гойе, но если «Троица» — это то, как, по его мнению, должны были выглядеть все три части «Блейда», то нам остается только порадоваться, что Дэвида допустили к режиссерскому креслу только к триквелу.

Оценка: ★★★★★

Резюме: Снятый автором сериала зубодробительный (в прямом и переносном смысле) голливудский опус. Вот во что превратился некогда отменный сериал о вампирах в условиях современного мегаполиса. Если Гойе хочет такого «Блейда», то ну его в баню — верните лучше Гилермо Дель Торо! ■



монтаж, постоянная смена кадров. Плюс, он был заряжен совершенно роскошным саундтреком — от Primal Scream до андерграундного хип-хоп. В общем, после широкоэкранного дебюта думающая часть населения земшара неожиданно для себя обнаружила, что фильмы про вампиров совсем не обязательно являют собой скучные костюмированные зрелища с претензией на историческую достоверность. Блейд сажал по кровососам серебром из полуавтоматического пистолета, оставлял их на солнце, рубил мечом и запихивал в глотку капсулы с жидким чесноком. Натуральный Джеймс Бонд от мира вампиров.

Сиквел доверили снимать, без преувеличения, гениальному режиссеру. Гилермо Дель Торо превратил стильную историю про борца с вампирами в мрачную, сырую и очень страшную сказку про кровососов-мутантов. Он перенес действие в темные закоулки Праги, пригласил несколько отменных актеров (в том числе и культового Рона Перлмана, с которым он сделал в этом году роскошного «Хеллбоя») и начинил экран действием такой плотности, что икалось даже камероновским «Чужим». Оно и понят-

но: Дель Торо — режиссер исключительный. Он дебютировал удивительным философским хоррором «Хронос», затем переехал в Голливуд, где снял удивительную историю про мутировавших тараканов, которые терроризировали нью-йоркское метро (Mimic, «Мутанты» в российском прокате). Не удивительно, что на его интерпретацию «Блейда» повалили не только залетные любители блокбастеров, но и вполне себе образованные и интересующиеся серьезным кино люди.

Самое интересное, что сценаристом и первой, и второй части был Дэвид Гойе — человек, который, собственно, придумал перенести одноименный комикс Marvel на широкий экран. Так вот, именно ему и решили доверить съемки триквела, о котором мы сегодня и говорим. Казалось бы, Гойе, фактический автор серии, — идеальная кандидатура на роль режиссера третьей части. «Вот кто сейчас покажем всем, как нужно снимать фильмы о Блейде», — думали мы, затаив дыхание на начальных титрах. Не тут-то было. Подозрение, как это ни смешно, закралось на этих самых титрах. Они, нет слов, хороши. Но когда вместо обыкновенно стильного вступления тебе демонстрируют дорогостоящую кальку с Джеймса, извините, Бонда — невольно настораживаешься. Дальнейшие опасения подтвердились в полной мере. «Троица» оказалась классическим голливудским зрелищем. Большим, высокобюджетным, размашистым и тупым как пробка. Тут нужно понять автора этих строк правильно. Не то чтобы я имел что-то против спинномозговых голливудских зрелищ — я целиком и полностью за них! Но мы тут говорим о третьей части самого самобытного кинофильма за последние несколько лет, который к третьей части превратился в набор дорогих и, несомненно, красивых спецэффектов.

Но на этом претензии к «Троице» не заканчиваются. Гойе начинил триквел пошлым, грубым и, чего уж там, просто несмешным юмором. Суровый Уэсли Снайпс

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

А вместо сердца — пламенный GeForce!



Бессмысленно отрицать тот факт, что главным оплотом игровой индустрии всегда были именно игровые консоли, а не горячо любимые нами компьютеры — так уж исторически сложилось. До недавнего времени признанным королем

на приставочном рынке была компания Sony с приставкой PlayStation 2. Однако после появления Xbox позиции PS2 пошатнулись.

Но не стоит думать, что Sony вот так просто возьмет и сдаст завоеванные позиции.

Сейчас приставочно-игровое подразделение компании — Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) — вовсе занимается разработкой новой игровой консоли. Процессор для нее (получивший кодовое имя Cell) проектируется совместными усилиями самой Sony, IBM и Toshiba, так что за вычислительные мощности новой «соньки» можно быть спокойным. Однако до недавнего времени оставался открытым вопрос о графическом ядре приставки.

И вот, похоже, ответ на этот вопрос найден: недавно Sony объявила о подписании долгосрочного лицензионного соглашения с NVIDIA, согласно которому обе компании будут совместно разрабатывать графический процессор для новой приставки. Сотрудничество между компаниями подразумевает не только разработку чипа, но и обеспечение различных инструментов создания графики и ПО.

Другими словами, в скором будущем Sony сможет представить игровую консоль, графические и вычислительные возможности которой будут максимально приближены к возможностям современных персоналок.

Без Passport'a ни шагу на улицу!

Всем хороши USB-брелки, кроме одного — объема памяти. А куда прикажете записать новый фильм, обнуленный на винчестере друга? А несколько фильмов? А если все они еще и в



DVD-качестве? Одним словом, для таких ситуаций никаких брелков не напасешься, нужно более радикальное решение, например портативный мобильный винчестер.

К слову, недавно в ассортименте подобных устройств произошло весьма серьезное пополнение — мобильные накопители Passport от компании Western Digital, построенные на базе винчестеров серии Scorpio.

Главные достоинства новых накопителей — исключительная надежность хранения данных благодаря фирменной технологии Data Lifeguard, повышенная ударо- и виброустойчивость, высокая скорость работы, малое энергопотребление, невысокий уровень шума и низкая рабочая температура. Благодаря использованию интерфейса USB диски WD Passport предельно просты в работе и подключении и вдобавок не нуждаются в дополнительных источниках питания. И все это — при солидном объеме памяти и умеренной цене.

WD Passport выпускается в двух модификациях: объемом 40 и 80 Гбайт, по цене \$199 и \$259 соответственно.

ATI Radeon X850 — новый виток графической «гонки вооружений»



Время от времени игровой рынок радует нас не просто хитовыми играми, а самыми настоящими технологическими шедеврами. Одна беда — выход подобных игр в мгновение ока делает безнадежно устаревшими те системы, которые еще вчера казались чуть ли не верхом технического совершенства. И вот тут на арене появляется вечный дуэт NVIDIA-ATI с новыми графическими решениями для самых требовательных игровых ресурсов.

На этот раз сказать свое веское слово решила ATI, представившая новейший графический процессор Radeon X850. Линейка X850 будет представлена тремя вариантами: X850 Pro, X850 XT и X850 XT PE (Platinum Edition). Тактовая частота ядра самой мощ-

ной модификации — X850 XT PE — составляет 540 МГц, тактовая частота памяти — 1,18 ГГц; скорость заполнения — 8,6 млрд. пикселей/с, скорость прорисовки — 540 млн. треугольников/с.

В остальном X850 не отличается от своего предшественника X800.

Модели карт на базе нового чипа уже представили многие известные фирмы, включая ABIT, ASUS и Sapphire.

Из перечисленных моделей наиболее примечательна карта ASUS Extreme AX850, в которой реализованы несколько фирменных технологий ASUS, включая GameFace Live и VideoSecurity Online. Последняя представляет собой простую систему домашнего видеонаблюдения на базе ПК и любой веб-камеры. А вот с помощью функции GameFace Live несколько игроков могут переговариваться и видеть друг друга непосредственно во время игры по сети или в интернете. Изображение при этом выводится в специальном окошке на экране.

Силиконовый винил + QSound

Небезызвестная VIA решила обогатить свою серию аудиокодексов Vinyl Envyy24 новыми технологиями от компании QSound. С этой целью обе компании подписали соглашение, которое подразумевает использование фирменных технологий QSound в продуктах VIA, включая кодеки, интегрированные в материнские платы и «самостоятельные» звуковые карты.

Компания QSound, основанная в 1988-м году, является одним из лидеров в разработке передовых аудио- и видеотехнологий. На счету компании патенты на псевдообъемный звук, позиционирование звука в пространстве и расширение стереобазы для рынков персональных компьютеров и бытовой электроники.

VIA лицензировала следующие технологии:

— Q3D: цифровой микшер, полностью совместимый с DirectSound, DirectSound3D, A3D и I3DL2, с улучшенным 3D-позиционированием, включая имитацию объемного звука в играх со стереоэффектами для наушников и колонок, включая современные 8-канальные акустические системы;

— QEM: EAX и EAX2.0-совместимая симуляция акустического окружения;

— QXpander: преобразование моно- и стереосигналов в объемный звук;



— **QVerb**: ревербератор, оптимизированный для просмотра фильмов и прослушивания музыки;

— **QEqualizer**: 8-канальный эквалайзер.

Мобильный «заплыв»

Corsair



Фирма **Corsair**, зарекомендовавшая себя как производитель скоростной, надежной и красивой памяти (в ассортименте компании есть специальные модули для моддинга), решила также освоить мобильный рынок, выпустив три типа флэш-носителей: карты **Compact Flash** и **Secure Digital**, а также **USB-флэшки**.

При этом Corsair не стала мелочиться. Так, объемы памяти Corsair CF составляют **256** и **512** Мбайт, **1**, **2** и **4** Гбайт. Скорость записи/чтения у всей линейки Compact Flash — не ниже **6** Мбайт/с. Линейка Corsair SD будет представлена картами емкостью **128**, **256**, **512** Мбайт и **1** Гбайт со скоростью работы **5** Мбайт/с.

Примечательно, что на свои флэш-карты Corsair предоставляет пожизненную гарантию, что является лучшим подтверждением качества.

Не менее впечатляюще характеристики у **Flash Voyager** — флэш-накопителя с интерфейсом **USB 2.0**. В продажу поступят модели емкостью **128**, **256**, **512** Мбайт и **1** Гбайт. Скорость работы Corsair Flash Voyager — **19** Мбайт/с при чтении и **13** Мбайт/с при записи. На все модели Voyager предоставляется **10**-летняя гарантия.

Pleomax: супер-Samsung для молодежи

Ассортимент продукции **Samsung** на данный момент разросся настолько, что было принято решение упорядочить различные типы товаров компании по различным подбрендам. В **Samsung** решили, что если совершенно разные продукты выпускаются под одной и той же торговой маркой, то покупатель не всегда способен понять, в чем заключаются их преимущества.

Первыми в самостоятельный бренд под названием **Pleomax** перейдут расходные материалы, аксессуары и мелкая периферия, записываемые **CD**- и **DVD**-диски всех форматов, флэш-карты, **USB**-брелки, миниатюрные веб-камеры, батарейки, аккумуляторы, клавиатуры, мышки и настольные компьютерные колонки.

С латинского **Pleomax** переводится как «больше максимума», а символом новой торговой марки выбран забавный человечек синего цвета, что подчеркивает ориентированность бренда на молодое поколение. Одним словом, увидев на упаковке синего инопланетянина, не пугайтесь: это все тот же старый добрый Samsung в новой расфасовке.

Беспроводная «распальцовка»

Можно без толку часами рассказывать о необходимости приобретения геймпада, но так никого и не убедить. По-настоящему убойный аргумент — новые версии спортивных симуляторов и аркады. Комфортно играть в **FIFA Soccer** или тот же **NBA** при помощи клавиатуры способны только выпускники музыкальных школ по классу фортепиано.

К сожалению, ассортимент геймпадов для компьютеров традиционно отстает от аналогичного ассортимента для приставок. С попыткой улучшить положение выступил известный лидер в производстве игровых контроллеров — компания **Thrustmaster**, недавно выпустившая новую линейку геймпадов под названием **Thrustmaster Dual Trigger**.

Отличительная особенность **Dual Trigger** — наличие у геймпадов курков под указательные пальцы и хорошая эргономика: специальная форма самого геймпада, материал корпуса, расположение кнопок — все это оптимизировано с расчетом на максимально удобное управление.

Серия **Dual Trigger** включает в себя четыре модели: два беспроводных геймпада для **PlayStation 2** (**Wireless Dual Trigger** и **Advance Wireless Dual Trigger**), один беспроводной геймпад для ПК (**Wireless Dual Trigger for PC**), а также уникальный комбинированный геймпад **Dual Trigger 2-in-1**, который работает как с ПК, так и с **PS-2**.

Все беспроводные модели работают на частоте в **2,4 ГГц**, что позволяет избежать помех и добиться устойчивой связи. **Wireless Dual Trigger** для ПК работает от двух батареек типа **AA**, которые обеспечивают продолжительность бесперебойной игры до **60** часов. Все вышеперечисленные беспроводные модели для экономии энергии батареек поддерживают функцию автоматического выключения. Еще одна полезная особенность геймпадов новой серии — наличие энергонезависимой памяти, в которой хранятся пользовательские настройки.

Ориентировочная цена новых игровых контроллеров **Thrustmaster** составляет:

Wireless Dual Trigger — \$45;
Advance Wireless Dual Trigger — \$50;
Wireless Dual Trigger for PC — \$55;
Dual Trigger 2-in-1 — \$30.



На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ATI Catalyst 4.12 — последняя версия драйверов для видеокарт семейства **Radeon**.

CPU-Z 1.26 — утилита, показывающая всю необходимую информацию о вашем процессоре, материнской плате, кэше и памяти.

MSI Core Center 1.7.1.0 — фирменная утилита для мониторинга и управления работой материнских плат.

NVIDIA ForceWare 66.93 — свежие драйверы для видеокарт серии **TNT2** и **GeForce**.

PowerStrip 3.56 — популярная утилита для тонкой настройки видеокарт и их диагностики.

Драйверы и ПО для AC'97-кодексов RealTek 3.67 — новые **WHQL**-драйверы и софт для кодеков **ALC-101/201/202/203/250/650/655/658/850**.

Драйверы для HDA-кодексов от RealTek 1.13 — драйверы для **ALC-260/861/880**.

SpeedFan 4.19 — программа, позволяющая отслеживать температуру и скорость вращения вентиляторов в системе, а также на ходу менять скорость вращения вентиляторов.

Есть девушки в русских селеньях!



В конце прошлого года были подведены итоги фотоконкурса «**Найди агента Руби**», организованного **ATI** и российской компанией **MERLION**. Смысл конкурса заключался в поиске девушки, максимально похожей на секретного агента Руби — новый символ компании **ATI**.

Из более **200** фотографий разных девушек, пришедших из различных уголков России, жюри конкурса отобрало **8** финалисток, среди которых были устроены соревнования! По итогам была выбрана победительница — **Кристина Млынчик** из Барнаула, которая весной этого года получит главный приз конкурса — поездку в Канаду и посещение Ниагарского водопада и штаб-квартиры **ATI** в Канаде.

Нам остается лишь присоединиться к поздравлениям Кристины.

Radeon
Xpress

ПОЛУНОЧНЫЙ ЭКСПРЕСС

Обзор чипсета ATI Radeon Xpress 200

Дмитрий Чеканов

В последнее время материнские платы под Athlon 64 расходятся довольно быстро. Заметив это, ребята из ATI решили выпустить свой чипсет под платформу AMD и побороться с VIA и NVIDIA за наш кошелек.

Любопытно, что ранее ATI выпускала чипсеты только под процессоры Pentium 4, но до сих пор Radeon IGP не смог потеснить решения от Intel. Посмотрим, сможет ли Radeon Xpress 200 успешно конкурировать с решениями от VIA и NVIDIA.

ATI Radeon Xpress 200

Надо сразу сказать, что Radeon Xpress 200 получился достойным конкурентом. Конечно, технологии SLI нам ждать не приходится, но кто видел ее вживую? К тому же, ATI будет брать ценой — модульный чипсет позволяет создавать материнские платы на любой вкус и кошелек. Да и не будем забывать про встроенное графическое ядро на базе Radeon X300. Вариант с интегрированной видеокартой предпочтителен, если вы не готовы обновлять всю систему сразу, а хотите купить процессор и материнскую плату для



ATI Radeon Xpress 200 — достойный конкурент NVIDIA и VIA.

начала, а потом уже задуматься над покупкой PCI-E-видеокарты.

В продаже будет и версия чипсета без встроенной графики — Radeon Xpress 200P.

Чтобы удешевить производство, ATI интегрировала в южный мост простой контроллер Ethernet на 10/100 Мбит/с с аппаратным брандмауэром.

Более подробно остановимся на графическом ядре чипсета. Оно базируется на Radeon X300 и полностью поддерживает DirectX 9.0. Ядро работает на частоте 350 МГц, выяснить частоту выделенной памяти нам не удалось.

Не менее интересной фишкой стала технология HyperMemory, которая позволяет использовать и системную (UMA), и выделенную память (Sideport) для графического процессора до 128 Мбайт. Производители материнских плат теперь могут использовать Radeon Xpress 200 как обычное UMA-решение, где для графического ядра будут использовать системную память. В то же время появятся варианты с выделенной памятью, это позволит ускорить производительность видеосистемы. Во втором случае вы сможете сами выбрать, какую память использовать — системную, выделенную или обе сразу. На бумаге это решение смотрится хорошо, однако на практике у нас были некоторые проблемы с Doom 3 — в режимах Sideport и Sideport+UMA игра не запускалась. Но это уже проблема драйверов, которая будет решена в ближайших версиях софта.

Эталонные карты ATI были оснащены всеми необходимыми функциями: два классических PCI-слота, три слота PCI-E x1, PCI-E x16, восемь портов USB 2.0, 6-канальный звук AC'97, два порта UltraATA/100 и четыре порта SATA с поддержкой RAID 0 и 1, контроллер Ethernet на 10/100 Мбит/с.

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Процессор AMD (Socket 939)	
Athlon 64 4000+ (2400 МГц, 1024 кбайт L2)	
Материнские платы	
ATI Radeon Xpress 200P	
ATI Radeon Xpress 200	
ASUS A8V (VIA K8T800 Pro)	
MSI 8KN Neo2 (NVIDIA nForce 3 250Gb)	
Память	
2x512 Мбайт PC3200 DDR SDRAM Corsiar TwinX (400 МГц)	
Общее аппаратное обеспечение	
Графическая карта 1	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-E)
Графическая карта 2	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (AGP)
Графическая карта 3	ATI Radeon X600 XT 128 Мбайт (PCI-E)
Жесткий диск	Western Digital WD740 Raptor 74 Гбайт
DVD, CD-ROM	MSI MS-8216
Программное обеспечение	
ATI	Catalyst 8-062-040929a
ATI Radeon Xpress	Catalyst 8-07-041019a
Драйвер чипсета ATI	South Bridge/XP Driver 1.4
DirectX	9.0c
ОС	Windows XP Professional SP1

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	ASUS A8V (K8T800 Pro)	MSI 8KN Neo2 (nForce 3 250Gb)	ATI Radeon Xpress 200P
PC Mark 2004 — System	4886	4939	4871
PC Mark 2004 — CPU	4521	4537	4560
PC Mark 2004 — Memory	5681	5804	5675
3D Mark 03 — CPU	1161	1139	1126
3D Mark 03 — Graphics	11374	11368	11124
Doom 3 (Medium, 1024x768, 32-бита)	104	106,9	104,2
Unreal Tournament 2004 (1024x768, 32 бита)	73	72,6	72,9

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ ВСТРОЕННОГО ГРАФИЧЕСКОГО ЯДРА

	ATI Radeon Xpress 200 Sideport	ATI Radeon Xpress 200 UMA	ATI Radeon Xpress 200 Sideport+UMA	ATI Radeon Xpress 200 + Radeon X600XT
PC Mark 2004 — System	4169	4596	4174	4762
PC Mark 2004 — CPU	4549	4521	4551	4560
PC Mark 2004 — Memory	5602	5401	5607	5661
3D Mark 03 — CPU	734	847	924	1146
3D Mark 03 — Graphics	1365	1538	1413	4162
Doom 3 (Medium, 1024x768, 32-бита)	-	10	-	30,6
Unreal Tournament 2004 (1024x768, 32 бита)	28,5	26,9	29,2	53,2

Тестирование

Для сравнения мы взяли кроме двух карт от ATI еще две платы — ASUS A8V (VIA K8T800 Pro) и MSI 8KN Neo2 (NVIDIA nForce 3 250Gb). Само тестирование мы разбили на две части — в первой сравнивали производительность систем с PCI-E-видеокартой. Во втором случае исследовалась производительность встроенного графического ядра в трех режимах — Sideport, UMA и Sideport+UMA. Для сопоставления результатов мы еще провели тесты с видеокартой Radeon X600XT.

Заключение

Выпустив Radeon Xpress 200P и Radeon Xpress 200, компания пошла по пути максимальной гибкости. Тем, кто собирается делать постепенный апгрейд, стоит обратить внимание на Radeon Xpress 200 — в нем есть все необходимые функции плюс неплохое графическое ядро, мощности которого хватит на первое время. Если же вы задумались о радикальном обновлении компьютера, то лучше присмотреться к плате с Radeon Xpress 200P.

В ближайших номерах мы обязательно продолжим наши исследования. Ведь совсем скоро появится чипсет K8T890 от VIA. И тогда мы реально посмотрим, кто же лучший из этой тройцы.

ПРОСТО, ДЕШЕВО, ВЕСЕЛО! МЕЛОДИИ, ИГРЫ, КАРТИНКИ.

JAVA-ИГРЫ

ОТПРАВЬ SMS
С КОДОМ ИГРЫ
НА ЭТОТ НОМЕР

1

2

4

4

\$2



game0168

БИО-ВОЙНА/логика. Злобные бактерии атакуют твой организм! Попробуй свои силы.

*NOKIA: Series 40/Series 60; Sony Ericsson Platform T610



game01136

УСАМА И БУШ. Правда, знакомые имена? Хотя некоторые уверяют, что это просто однофамильцы. Так вот, Усама должен спасти свое стадо козлов и довести их до надежной пещеры, в то время как Буш обстреливает его из вертолета. В общем, всё как в реальной жизни :)

*NOKIA: Series 30 Color/Series 40/Series 60



game01134

ARKON WARRIORS. жанр - приключения. 12.01.2009г. Армия мутантов Кзоров, под Верховным командованием Галактического Маршала Капалики, уничтожила 90% человеческой расы. Остался лишь последний бастион человеческого духа - Космическая станция Аркон, теперь это основная цель Галактического Маршала Капалики. Судьба Аркона находится в руках Арии и Рика. Им надо помочь выбраться из замка заточения, вернуться на Аркон и организовать сопротивление.

*NOKIA: Series 30, Series 40, Series 60.



game0169

ЛОГИКА. жанр - логика

Взорви все бомбы на 20 уровнях! Прояви нестандартное мышление и используй логику в этой необычной игре!

*NOKIA: Series 40, Series 60; Siemens: Series 55; Sony-Ericsson: Platform T610



game01149

DEPTH CHARGE. Жанр - Стрелялки. В качестве капитана военного корабля ты должен доставить секретные документы из одного порта в другой. За тобой охотятся вражеские подводные лодки и твои снаряды не способны поразить их на большой глубине. Управляй кораблем и выиграй битву.

*NOKIA: Series 30, Series 40, Series 60



game0170

МАГИЧЕСКАЯ СПИРАЛЬ. жанр - логика

Магическую спираль из волшебных шаров не так-то просто приручить... Нужно иметь нестандартное мышление, чтобы следить за спиралевидным строем шаров и выстраивать их в нужном порядке! Отличная логическая игра.

*NOKIA: Series 40, Series 60; Siemens: Series 55



game0171

БЕГЛЕЦ. жанр - аркады. Цель игры - собрать все клады, избегая встреч с человечками, которые охотятся на тебя. Можно лазить по лестницам, поручням. То же самое могут делать и враги. Бороться с ними надо так: расставлять ямки, чтобы они в них проваливались и замуровывались там.

*NOKIA: Series 40, Series 60; Siemens: Series 55; Sony-Ericsson Platform T610



game0172

ЗАХВАТ. Жанр - аркады. Цель игры - продвигаться по уровням до главного компьютера. На уровне 2 телепорта, один - из которого выходит игрок, а второй тот, куда ему надо попасть. Второй телепорт активируется только тогда, когда собраны 4 зеленых дискет.

*NOKIA: Series 40, Series 60; Sony-Ericsson: Platform T610

HOW
TO

КАК ЗАКАЗАТЬ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ, JAVA-ИГРУ

*Если Вы хотите заказать мелодию, картинку или логотип, отправьте SMS с кодом на номер 1243.

*Если Вы хотите заказать игру, отправьте SMS с кодом на номер 1244.

*Nokia Series 30 color: 3510, 3595, 8910i
Nokia Series 40: 3100, 3108, 3200, 3300,
3530, 5100, 5140, 6010, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610,
6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600

Nokia Series 60: 3600,
3620, 3650, 3660, 6600, 6620, 7650, N-Gage
Sony-Ericsson T610 Platform: T610, T630, Z600

Siemens Series 55: M55, S55, SL55
Siemens Series 60: C60, C62, CX65, MC60

*Убедитесь, что Вы находитесь в зоне оказания услуг.

*Если Вы заказываете цветную картинку, полифоническую мелодию или игру, то убедитесь, что на Вашем телефоне настроен WAP.

*Получите от нас SMS с адресом и выберите опцию СОХРАНИТЬ.

Сохранение. Если Вы заказали монофоническую мелодию, она будет сохранена сразу.

Цветные картинки, полифонические мелодии и игры загружаются в течение короткого времени.

Сообщения с адресом сохраняются в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-браузера.

Если у Вас телефон Samsung, убедитесь, что Push-сообщения разрешены.

Зона оказания услуги «Би Лайн».

Вся территория действия «Би Лайн» GSM, за исключением г. Калининград, Оренбург, Ставрополь, Поволжье.

«МегаФон»:

Москва, Северо-Западный филиал, Кавказ, Центральный регион, Поволжье.

«МТС»:

Москва и МО, С-Петербург и Ленинградская обл.,

Архангельск, Владимир, Вологда, Иваново, Калининград, Калуга, Киров, Кострома,

Курган, Мурманск, Нарьян-Мар, Новгород, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань,

Самара, Саратов, Смоленск, Сыктывкар, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск,

Ярославль, Республика Карелия и Коми, Саха-Якутия, Ростовская область, Краснодарский край,

Ставропольский край, Волгоградская область, Астраханская область.

«Tele2»:

На всей территории действия сети доступны только монофонические мелодии.

Техническая поддержка и настройки. Вопросы и затруднения: support@tele2.ru

Настройка WAP/GRPS: БиЛайн - http://www.beeline-gsm.ru/services/internet/wap/description.wbp

МЕЛОДИИ & РИНГТОНЫ

ОТПРАВЬ SMS
С КОДОМ МЕЛОДИИ
НА ЭТОТ НОМЕР

1

2

4

3

У НАС ДЕШЕВЛЕ
\$0,6
У НАС ДЕШЕВЛЕ

МЕЛОДИЯ

ПОЛИФОНΙΑ NOKIA/SAMSUNG SIEMENS

Из к/ф "Бумер" - Мобильник	film0102	film0102n	film0102s
Уматурман - Ночной Дозор	film0103	film0103n	film0103s
Из к/ф "Mortal Kombat"	film0104	film0104n	film0104s
Из к/ф "Терминатор"	film0105	film0105n	film0105s
Из к/ф "Бар голубая устрица"	film0109	film0112n	film0112s
Из к/ф "Mission Impossible"	film0111	film0111n	film0111s
Из к/ф "Армагеддон"	film0115	film0115n	film0115s
Из м/ф "Пластилиновая Ворона"	film0114	film0114n	film0114s
Из м/ф "Простоквашино"	film0108	film0108n	film0108s
М. Круг - Владимирский Централ	ru0106	ru0106n	ru0106s
Кадышева Н. и Зацепин А. - Широка Река	ru0111	ru0111n	ru0111s
Чай вдвоем - День Рождения	ru0110	ru0110n	ru0110s
Ленинград - Мамба	ru0103	ru0103n	ru0103s
Анжелика Варум - Городок	ru0113	ru0113n	ru0113s
Белый Орел - Как упоительны в России...	ru0114	ru0114n	ru0114s
Уматурман - Прасковья	ru0107	ru0107n	ru0107s
Мурка	ru0109	ru0109n	ru0109s
Гимн СССР	ru0116	ru0116n	ru0116s
Britney Spears - Hit Me Baby, One More Time	muz0116	muz0116n	muz0116s
Eminem - Stan	muz0104	muz0104n	muz0104s
Panjabi MC - Jogi	muz0105	muz0105n	muz0105s
O-Zone - Dragostea Din Tei	muz0106	muz0106n	muz0106s
Bombfunk MC's - Freestyler	muz0108	muz0108n	muz0108s
Prodigy - No Good For Me	muz0109	muz0109n	muz0109s
Rammstein - Du Hast	muz0112	muz0112n	muz0112s
Kylie Minogue - Red Blooded Woman	muz0107	muz0107n	muz0107s
Robbie Williams - Feel	muz0110	muz0110n	muz0110s

✕ ○

ЗАСТАВКИ

ОТПРАВЬ SMS
С КОДОМ ЗАСТАВКИ
НА НОМЕР

1

2

4

3

У НАС ДЕШЕВЛЕ
\$0,6
У НАС ДЕШЕВЛЕ



girl0103



girl0104



anim0109



girl0106



girl0107



girl0108



fun0103



sport0101



anim0107



auto0102

SOLVO

WWW.SOLVO.SU



ВЫЗЫВАЕМ ДУХОВ VOODOO

Тестирование GeForce 6800 Ultra в SLI-режиме

Дмитрий Чеканов

Теоретическая статья про **NVIDIA SLI** в августовском номере «Игромании» заинтересовала многих геймеров, и вот теперь у нас есть возможность узнать на практике, так ли хороша эта задумка. Сегодня мы займемся тестированием видеокарт в SLI-режиме!

Концепция SLI давно знакома, суть ее заключается в том, что две видеокарты совместно обрабатывают изображение. Впервые она была реализована в картах **3dfx Voodoo2** для **PCI**. Затем появился порт **AGP**, и о парных вариантах пришлось забыть. Но в июне 2004 появилась шина **PCI Express**, и тут все началось по новой — появилась возможность устанавливать два слота **PCIe x16**. История получила свое продолжение: **NVIDIA** выпустила чипсет **nForce4 SLI** с поддержкой двух слотов **PCIe** для видеокарт.

Все, что нужно для геймерского счастья

Для построения SLI-системы нужна материнская плата на чипе **nForce4 SLI**, мост для соединения двух карт и две идентичные карты **NVIDIA GeForce 6800 Ultra**, **6800 GT** или **6600 GT** с поддержкой **PCIe**-шины и много денег на все это добро.

Вообще, системная плата с поддержкой SLI обойдется дороже обычной версии. Также следует обзавестись блоком питания мощностью не меньше **450 Вт**, желательно с **24**-контактной вилкой, так как не все материнские платы будут совместимы с **20**-контактными вилками.

У владельцев **17**-дюймовых ЖК-мониторов возникнут проблемы другого рода: у большинства таких экранов «родное» разрешение составляет всего **1280x1024**. Однако потенциал SLI-системы на двух картах серии **GeForce 6800** можно раскрыть только в разрешении **1600x1200**, так что придется еще прикупить **19**- или **21**-дюймовый ЖК-монитор. И это еще не все: вам понадобится очень мощный процессор, что-нибудь вроде **Athlon 64 4000+** и выше, иначе центральный процессор просто не будет успевать загружать видеосистему информацией.

Для наших тестов мы использовали две карты **GeForce 6800 Ultra** с интерфейсом **PCIe x16**. На обратной стороне видеокарт был расположен дополнительный разъем питания



ASUS A8N-SLI Deluxe построена на чипе nForce4 SLI.

PEG (PCI Express Graphics). Поскольку не у всех блоков питания он есть, не забудьте купить соответствующие переходники.

ЧИПSET NVIDIA NFORCE4 SLI

Теоретически, шина **PCIe** позволяет использовать бесконечное число параллельных линий, однако новые чипсеты ограничены **20** линиями. Если учесть, что слот **PCIe x16** разом отнимает **16** из них, то для остальных слотов остается всего четыре полосы.

NVIDIA пошла следующим путем: в **nForce 4 SLI** при работе одной видеокарты используются все **16** линий, при установке двух карт на каждую приходится по **8** линий. На практике подобное решение практически не сказывается на производительности — пропускная способность **PCIe x8** соответствует **AGP 8x**, и ее хватает для современных игр.

За основу мы взяли плату **ASUS A8N-SLI Deluxe**. Устроена она необычно — между двумя слотами **PCIe x16** размещены два разъема **PCI x1**. Спецификация **PCIe** допускает максимальное питание **75 Вт** на один графический слот. И тут могут возникнуть проблемы с блоками питания с **20**-контактными вилками **ATX**, в которых нет двух дополнитель-

3D MARK05 1.10		
	1600x1200	1600x1200 FSAA x4, 8x AF
Radeon X800 XT PE	3714	3020
GeForce 6800 Ultra	3596	2479
GeForce 6800 Ultra SLI	6619	4259

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

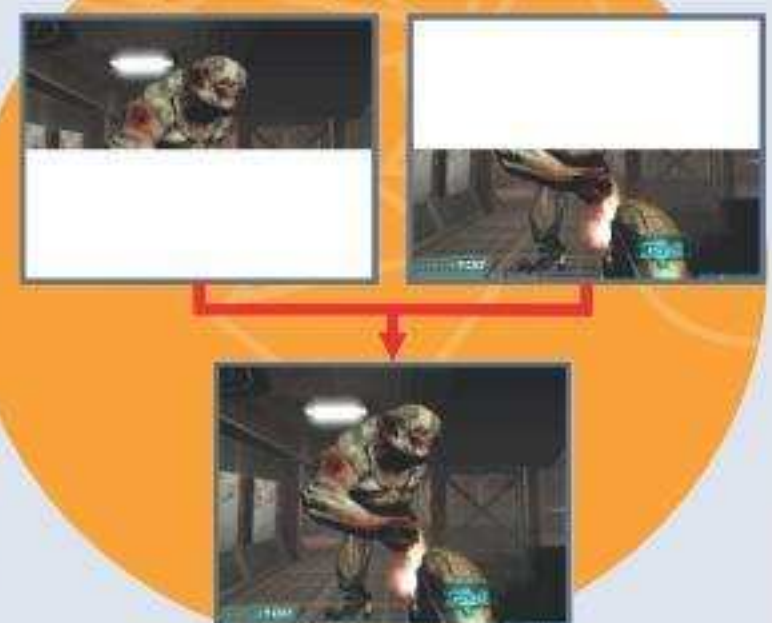
Процессор	AMD Athlon 64 4000+
Материнская плата	ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce4 SLI)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR400 KHX3200
HDD	Seagate Barracuda 7200.7 120GB S-ATA (8 Мбайт, 7200 об/мин)
DVD	Hitachi GD-7000
Блок питания	Antec True Control 550 Вт
Драйверы и конфигурация	
Графические карты	NVIDIA 66.93
ОС	Windows XP Pro SP1
DirectX	DirectX 9.0c
Графические карты (PCIe x16)	
ATI	Radeon X800 XT PE 256 Мбайт
NVIDIA	GeForce 6800 Ultra 256 Мбайт

ных **12**-вольтовых линий. Так что мы рекомендуем купить блок питания стандарта **ATX 2.0** с **24**-контактным разъемом с двумя линиями по **12 В**, это позволит равномерно распределить нагрузку между двумя картами. К счастью, в плате от **ASUS** есть разъем питания **EZ Plug** — он помогает эффективно распределить нагрузку даже со стандартным блоком питания **ATX**.

РЕЖИМЫ РАБОТЫ SLI

Существует три режима работы SLI: режим совместимости (**Compatibility Mode**), альтернативный рендеринг кадров (**Alternate Frame Rendering, AFR**) и разделенный рендеринг кадров (**Split Frame Rendering, SFR**).

В режиме совместимости работает только одна карта из двух. Само собой, никакого



В режиме SFR изображение разбивается на две части. Каждую из них обрабатывает только одна карта.

прироста производительности ждать в этом случае не стоит. В режиме AFR одна из карт выдает все четные кадры, вторая карта — нечетные. В режиме SFR изображение разбивается на две части, и первая карта обрабатывает верхнюю часть картинки, а вторая — нижнюю. Благодаря динамической балансировке нагрузки, драйвер равномерно распределяет ее между картами.

Интересно, что SLI-режим можно включить, даже если вы не установите мост, но производительность в этом случае существенно упадет. Для примера приведем результаты тестов в **Unreal Tournament 2004** в разрешении 1600x1200 4xAA/8xAF без подключения моста SLI:

NVIDIA GeForce 6800 Ultra SLI с мостом (2 карты): 153,3 FPS;

NVIDIA GeForce 6800 Ultra SLI без моста (2 карты): 133,0 FPS;

NVIDIA GeForce 6800 Ultra (1 карта): 101,1 FPS.

ВСЕ ДЕЛО В ДРАЙВЕРАХ

После установки всей системы SLI была сразу же распознана драйвером видеокарты. Визуально работа никак не изменилась: каче-

ство картинки ничуть не хуже, никаких артефактов. Наглядно работу новой технологии можно увидеть, только включив режим **SLI HUD** в драйвере, — будет выведено распределение частот экранов для просчета.

После нескольких тестов мы столкнулись с медленной производительностью в старых играх. После включения SLI HUD мы увидели, что в них SLI вообще не работает! Даже форсированное включение в настройках драйвера не привело к нужному эффекту. Оказалось, что проблема кроется в драйверах. Для включения SLI-режима драйвер использует профили для игры: он сам распознает игру и включает подходящий режим обработки изображения — разделенный или альтернативный. Если настроек под конкретную игру нет, то SLI не будет включен. Создать свой профиль невозможно. Известно, что драйвер **NVIDIA 66.93** уже поддерживает более 50 игр в SLI-режиме.

Если же игра совсем новая, то придется ждать выхода новых версий драйверов. Но и здесь нет никаких гарантий, что в них появится поддержка вашей любимой игры, некоторые из них просто несовместимы с новой технологией, например **Microsoft Flight Simulator 9** и **Joint Operations**.

Будем надеяться, что NVIDIA выпустит список игр, которые совместимы со SLI.

Тестовая конфигурация

Мы протестировали карты GeForce 6800 Ultra в SLI-режиме на плате ASUS A8N-SLI Deluxe. Для замера производительности одной видеокарты мы использовали ту же материнку.

В качестве процессора мы выбрали Athlon 64 4000+ и оснастили систему гигабайтом оперативки. Блок питания у нас был с 20-контактной вилкой.

Во время тестирования никаких проблем не было.

Тестирование

Наши первые тесты сразу же показали, что SLI-система требует очень мощного процессора. При работе скоростных карт GeForce 6800 GT и Ultra в этом режиме даже самый быстрый камень не успевает обеспечивать их данными. Вся мощь SLI раскрывается только на высоких разрешениях — **1600x1200** с включением режимов полноэкранного сглаживания (FSAA) и анизотропной фильтрации (AF), которые максимально нагружают видеокарты. В низких разрешениях без FSAA/AF вы не получите практически никакого прироста в большинстве случаев. В **Unreal Tournament 2004** и **Call of Duty** мы можем наблюдать и вовсе парадоксальный эффект, когда система с двумя видеокартами показывает меньшую про-



производительности, чем с одной картой! Возможно, это связано с дополнительными затратами

мощности на распределение нагрузки, которые лежат на плечах центрального процессора.

В современных играх типа **Doom 3**, **Far Cry** или **Half-Life 2**, в которых использованы все самые последние достижения трехмерной графики, прирост производительности от использования двух видеокарт просто поражает. Особенно это касается тяжелых режимов в высоких разрешениях. Но с детищем компании Valve ситуация сложнее — во многом производительность зависит от того, где и на каком уровне записана демка. Эффект от использования двух видеокарт может сходить и вовсе на нет.

Заключение

Компьютер с поддержкой SLI и двумя картами GeForce 6800 Ultra или GT может обставить любого одиночку! Скоростные резервы подобных систем впечатляют. Даже с таким мощным процессором, как Athlon 64 4000+, производительность почти всегда упиралась в него. Только в разрешении 1600x1200 с включением 4x FSAA и 8x AF система работала на полную катушку.

Успех SLI находится в руках разработчиков, так как если игра интенсивно использует шейдеры (**Doom 3**, **Far Cry**) и другие современные примочки, преимущество от новой технологии будет заметно даже в низких разрешениях. В то же время на относительно старых играх типа **Unreal Tournament 2004** и **Call of Duty** прирост оказывается куда меньшим, а некоторые игры в SLI-режиме вообще не запускаются.

Тем, кто уже собрался строить систему с двумя видеокартами, еще раз напомним, что если драйвер не обнаружит у себя подходящего профиля для игры, система будет работать в стандартном режиме, используя одну карту. Еще одна проблема — финансовая. Не каждый готов выложить баснословную сумму за дорогую материнскую плату с двумя слотами PCIE x16 и две видеокарты класса GeForce 6800.

До выхода SLI ходили слухи о том, что этот режим будут поддерживать только игры, выпущенные совместно с NVIDIA. К счастью, они оказались ложными.

К тестированию систем в SLI-режиме мы еще обязательно вернемся, как только у нас появятся две карты GeForce 6600 GT.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ			
Call of Duty			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	182,6	168,3	158,7
GeForce 6800 Ultra	210,7	203,8	191,9
GeForce 6800 Ultra SLI	209,7	200,8	189,2
Call of Duty FSAA x4, AF 8x			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	169,0	144,4	123,4
GeForce 6800 Ultra	199,4	172,2	144,4
GeForce 6800 Ultra SLI	198,0	174,7	147,0
Doom 3 AF 8x			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	102,6	82,0	61,4
GeForce 6800 Ultra	108,9	92,4	74,9
GeForce 6800 Ultra SLI	110,8	110,4	104,4
Doom 3 FSAA x4, AF 8x			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	73,8	52,2	37,2
GeForce 6800 Ultra	80,1	57,2	42,8
GeForce 6800 Ultra SLI	106,3	91,5	73,4
Far Cry			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	111,1	69,0	47,9
GeForce 6800 Ultra	102,9	68,7	50,2
GeForce 6800 Ultra SLI	135,2	112,5	87,3
Far Cry FSAA x4, AF 4x			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	77,5	49,8	36,5
GeForce 6800 Ultra	71,5	48,3	34,6
GeForce 6800 Ultra SLI	115,6	83,4	61,0
Half-Life 2			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	150,3	147,7	126,5
GeForce 6800 Ultra	147,3	147,5	135,5
GeForce 6800 Ultra SLI	138,9	139,3	133,4
Half-Life 2 FSAA x4, AF 8x			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	148,7	142,5	105,9
GeForce 6800 Ultra	147,9	128,3	96,0
GeForce 6800 Ultra SLI	138,4	139,1	132,2
Unreal Tournament 2004			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	165,0	163,9	160,0
GeForce 6800 Ultra	163,4	162,4	159,8
GeForce 6800 Ultra SLI	157,3	156,1	155,6
Unreal Tournament 2004 FSAA x4, AF 8x			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Radeon X800 XT PE	162,7	147,1	113,4
GeForce 6800 Ultra	160,1	132,0	101,0
GeForce 6800 Ultra SLI	156,7	154,1	153,3

ТЫСЯЧА И ОДНА КНОПКА

Обзор 15 современных клавиатур ГЛАВА 1

Станислав Конунов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Когда-то клавиатура была просто устройством вывода данных на бумагу. В те времена они, печатные машинки, были большие и чугунные, а вместо монитора перед оператором была каретка, из которой постепенно выдвигался лист с напечатанным. Тогда за работой можно было и музыку послушать — вот тебе патефон, и баланс подсчитать — на том же столе стоял не менее чугунный арифмометр с ручкой (его вычислительная мощность зависела от мышечной силы: чем сложнее вычисление, тем труднее повернуть ручку). А как же без игр? Они тоже присутствовали — всегда можно было вечером с друзьями перекинуться в картишки.

Обо всем, что мы наблюдаем на своих столах в нашем веке, мы рассказывать не будем... Расскажем только о том, во что превратились клавиатуры. Теперь это не просто устройство ввода, а нечто (иногда даже слишком) космическое.

A4Tech KBS-27



Особенности	12 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	дискета с драйверами
Цена	\$9



Сначала поговорим про дополнительные кнопки **A4Tech KBS-27**. Их немного: простенькое управление браузером и почтовиком, а также плеером. Есть минус — плеер с клавиатуры не вызывается. Кнопка Sleep находится в опасной близости от кнопки WWW.

А вот теперь про саму клавиатуру. Вот уж не классика так не классика! Левая и правая части клавишной группы стоят под углом друг к другу, сходясь в вершине и образуя трапециевидный дизайн. Выглядит это странно, но

на самом деле KBS-27 — прекрасная анатомическая клавиатура. При работе на ней кисть с предплечьем составляют прямую линию, так что печатать на такой клавиатуре — одно удовольствие. Бытует мнение, что надо недели две тренироваться, чтобы научиться на подобной машинке работать. Можем вас заверить, у тестера это получилось практически сразу.

Минусы тоже есть: клавиши немного поскрипывают и пощелкивают. Да и подставку под руки неплохо бы...

A4Tech KBS-26



Особенности	33 дополнительных кнопки, из них 12 программируемых
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	дискета с драйверами
Цена	\$13

Основные клавиши **A4Tech KBS-26** полностью повторяют форму KBS-27, и даже подставка под руки есть. Внизу, под левой рукой, у нас оказалась дружная четверка кнопок «вырезать-скопировать-вставить-отменить». Несмотря на близость к клавиатуре, палец туда не соскальзывает. Выше находится широкий скролл для вертикальной прокрутки. Еще выше, в одной канавке, находятся кнопки Back и Forward (интересно, что с правой стороны клавиатуры кнопки дублируются), далее Toggle (переключатель страниц) и Close. Продолжаем лезть вверх по левой стороне, и... о ужас! Прямо напротив кнопки Esc в широкой ложбинке находятся ничем не защищенные Sleep и Turn Off. Пожалуй, это самый большой недостаток A4Tech KBS-26.

Остальные дополнительные кнопки находятся выше и поделены на группы. Слева — весь MS Office, вызов браузера и почтового клиента. В центре — полукруг с мультимедий-

ными кнопками в обрамлении калькулятора, календаря, поиска, кнопок My Comp и Log Off. Правое «плечо» занято, кроме Back и Forward, еще и Favorites, Refresh, Stop. А двенадцать переназначаемых F-кнопок помогут вам как в Office, так и в почтовике.

Главным недостатком клавиатуры стала подставка под руки, которую, однажды установив, очень сложно снять, не сломав. A4Tech KBS-26 — добротная клавиатура для тех, кто любит навороты, но в меру.

BenQ 6511 UP



Особенности	13 дополнительных кнопок, колесо громкости
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	нет
Цена	\$11

Раскладка у **BenQ 6511 UP** обычная, вот только функциональные кнопки больно узкие и высокие, и проблематично добираться через них к мультимедиа-группам. С правой стороны у нас разбросаны кнопки для вызова интернет-браузера, почтового клиента, по центру — неудобный мультимедиа-центр: рука так и норовит нажать что-нибудь ненужное. Немного удивило наличие кнопки вызова скринсейвера. Она находится совсем рядом с браузерной стрелкой. Можно перепугаться, увидев вдруг вместо предыдущей страницы браузера глухо-черную заставку. А не зевая при работе на компьютере!

Русские буквы на клавиатуре блеклые. Нажимать на клавиши не слишком удобно, если вы не привыкли еще со времен механических печатных машинок к глубоким кнопкам. Для новичка быстро работать на BenQ 6511 UP будет сложно. Основным недостатком BenQ 6511 UP оказался на поверхности: она просто-таки катается по поверхности стола.

BTC 8180

Особенности	18 дополнительных кнопок, слайдер, микрофон/динамик
Интерфейс	PS/2 + мини-джек
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	\$19,3

Что-то новенькое от **BTC**. Стандартная клавиатура, никаких тебе неожиданностей под пальцами, разве что кнопка выключения компьютера синее. Остальные 17 дополнительных кнопок предназначены для работы с мультимедийными программами — интернет, калькулятор, «Мой компьютер» и т.д. Самое интересное, что у **BTC 8180** есть микрофон: теперь вы можете отослать голосовое сообщение. И услышать ответ, даже если нет колонок. Рыжий мини-джек как раз предназначен для гнезда в аудиокарте. Серый, едва заметный слайдер, подпирющий клавишу Pause Break, — не что иное, как переключатель «говорить-слушать», а короткая синяя полоска под пробелом — включение микрофона.

Да, необычная, надо сказать, клавиатура. Единственное, что не понравилось, так это тяжеловатая подвеска клавиш. Зато их расположение привычно, и пальцы промахиваться не будут.

BTC 8191

Особенности	дополнительных кнопок 21, из них 12 программируемых
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	\$14

Слева на доске **BTC 8191** размещен скролл, его можно использовать для прокрутки, а также для выбора документов или музыки. Над скроллом расположены офисные кнопки — можно что-то вырезать, скопировать, вставить. Сверху в одну линию выстроились кнопки для вызова офисных приложений и управления функциями браузера, а также громкостью. Кнопки Log Off и Sleep отнесены, и вы точно случайно их не нажмете, как это получается во многих других клавиатурах.

И все бы хорошо, но клавиатура беззастенчиво ездит по столу, подставка для рук неудобная, и «красивейшие» закругленные кнопки курсора ну никак нельзя назвать удачными. Клавиши излишне тугие, хотя и не самые глубокие, пальцы от этого быстро уста-

ют. **BTC 8191** — явно не самая удачная клавиатура в линейке компании.

Cherry G83-6104

Особенности	нет
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	нет
Цена	\$34

Клавиатура с замысловатым названием **G83-6104** от компании **Cherry** — обычная «клава». Самая что ни на есть классика. Приятные на ощупь, мягкие клавиши, кириллица хорошо выделена, латиница отмечена лишь контурами. Никаких наворотов, работа с **G83-6104** — одно удовольствие. Единственно, к чему можно придраться, так это к некоторой шумности работы клавиш.

Cherry G83-6104 прекрасно подойдет для ценителей классики и высокого качества.

Chicony KBP-0108

Особенности	18 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	диск
Цена	\$12

Клавиатура необычной формы, с эдакой черной накладкой неправильной формы, идущей поверху. **KBP 0108** можно назвать красивой. Справа в ряд расположена вся интернет-навигация, к счастью, далеко от функциональных клавиш. Удобно разместили кнопки «вырезать», «копировать» и «вставить». Справа от кнопок управления плеером расположились две очень нужные кнопочки: вызов калькулятора и Sleep.

Подставки под запястья не предусмотрено, а было бы здорово. И с русскими буквами, к сожалению, проблема — видны они плохо. Клавиши немного люфтят и пощелкивают.

Chicony KBP-9885

Особенности	17 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	диск
Цена	\$12

Перейдем к обзору **Chicony KBP-9885**. Если вы привыкли искать мультимедийную груп-

пу в центре клавиатуры, постарайтесь избавиться от этой привычки: здесь расположились кнопки Sleep и выключения компьютера! Но к счастью, найти то, что нам нужно, нетрудно. Все управление плеером занимает левую сторону верха клавиатуры, а простейшая интернет-навигация и почтовик — правую.

Ход клавиш не самый приятный, но в меру глубокий. Кириллица нарисована темно-вишневым на черном, так что ее видно очень плохо. Отдельная песня — подставка для кистей рук. Она широкая, но именно в том месте, где должны покоиться ваши кисти, пролегла глубокая вмятина, что неудобно.

Defender Boomerang S KM-2040

Особенности	35 дополнительных кнопок, 12 программируемых, скролл
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	вмонтирована
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	\$15

Вот еще один недорогой клавиатурный звездолет — **Defender Boomerang S KM-2040**. Подставка под запястья несъемная, г-образная, в левой ее части есть все необходимое для вырезания-копирования-вставки и перемещения вверх-вниз, а также взад-вперед чего бы то ни было, есть и колесо.

Левая верхняя группа кнопок выдаст на монитор по желанию Word, Excel, Power Point, Calendar. Включив треугольную клавишу Office Lock, вы получите доступ к важнейшим функциям Office. Следующая группа — интернет и почта. С помощью все того же Office Lock вы можете отправлять и перенаправлять письма. Далее пристроилась троица толстеньких кнопочек My computer, Calculator и почему-то Log off. Ну, и справа, на возвышении, находится куча кнопок для плеера. Чуть выше разместились кнопки Sleep и Power Off.

Клавиши у **Boomerang S KM-2040** большие, приятные, мягко, но глубоко утопают.

Defender Noteboard KM-4010

Особенности	12 дополнительных кнопок, из них 5 программируемых
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	нет
Цена	\$18

На очереди у нас ноутбучно-мультимедийная клавиатура **Defender Noteboard KM-**



4010. Что в ней сразу может понравиться, так это то, что не пожалели места (да его много и не понадобилось) и сделали приличный курсор. Что не понравилось — кнопка Sleep совсем рядом с My computer. Управление функциями мультимедиа, браузером и почтовиком выстроены в линию.

Ход клавиш у Noteboard KM-4010 короткий и жесткий, но что вы хотели от тонкой ноутбушной клавиатуры? С непривычки пальцы отобьешь, а тем, кто уже привык, другого и не надо.

Genius KB-19e NB



Особенности	19 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	нет
Цена	\$17

Genius KB-19e NB — еще одна ноутбушная клавиатура в нашем обзоре. Нажатие клавиш, как и во всех тонких клавиатурах, короткое и жестковатое, со щелчком. Тем не менее KB-19e NB — вещь красивая и, несмотря на отсутствие ножек и подставки под кисти рук, стоит на столе как влитая.

На первый взгляд, дополнительные кнопки расположены в две группы слева и справа от диодов, и тогда непонятен порядок: что делает, например, кнопка паузы плеера рядом с кнопкой вызова почтового клиента... Но если всмотреться, замысел дизайнера сразу становится понятен. На самом деле кнопки расположены в две линии. Сверху — интернет, снизу — мультимедиа.

Если у вас мало места на столе или вы просто привыкли к клавиатурам, которые используют в ноутбуках, то она вам наверняка понравится.

Logitech Internet Navigator Keyboard SE



Особенности	18 дополнительных кнопок, 12 программируемых, скролл, колесо громкости
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	\$47

Logitech Internet Navigator Keyboard SE сразу удивила нас морем дополнительных фишек: тут тебе и кнопка Shopping, и более нужная Webcam, и кнопка iTouch, при нажатии на которую выскочит учебник по пользованию этой клавиатурой (перед этим вам на-

до будет поставить софт)! Клавиатура очень заботится о пользователе и может довести до иступления, когда при первом нажатии на любую из дополнительных кнопок ты получаешь табличку с советом, как ей пользоваться и зачем она.

Клавиши у этой модели жестковаты, у них есть небольшой люфт. От этого пальцы устают. А вот подставка удобная, но с ней доска скользит. Под левым большим пальцем находятся две кнопки и скролл. Мультимедиа-группа вполне удобная.

Logitech Internet Navigator Keyboard SE — навороченная и дорогая клавиатура, в меру удобная.

Logitech Internet Keyboard Pro



Особенности	8 дополнительных кнопок
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	есть
Руководство по эксплуатации	нет
Программное обеспечение	нет
Цена	\$14,3

Logitech Internet Keyboard Pro — не сложная интернет-клавиатура с минимальным количеством дополнительных клавиш (браузер, почтовик, избранное). Есть и простейшее управление плеером. Работе дополнительные кнопки совсем не мешают, что хорошо.

Клавиши жестковаты, но в работе приятны. Logitech Internet Keyboard Pro можно считать классикой с необременительными дополнениями. Жаль только, что доска разъезжает по столу, как корова по льду. Как выход из ситуации можно посоветовать наклеить несколько резиновых накладок.

SVEN Officemedia 4100



Особенности	32 дополнительных кнопок, 15 кнопок двойного назначения
Интерфейс	PS/2
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	\$17

SVEN Officemedia 4100 записали все, что только можно, хотя ее размер при этом весьма компактен. Все дополнительные кнопки маленькие, слева же разместилось целое кнопочное поле. Использовать это чудо без драйверов, конечно, можно, но тогда пропадает смысл всего грандиозного замысла разработчиков: перенести на клавиатуру все

возможные функции управления. С помощью Officemedia 4100 можно осуществлять поиск, замену и форматирование заданного текста, проверку правописания, а есть еще Scroll pad, который выполняет функцию прокрутки по четырем направлениям. Главный недостаток клавиатуры — мелковата она для такого количества функций.

Ход клавиш короткий, со щелчком, но промежутки между клавишами очень маленькие, и попавшие туда крошки могут попортить жизнь. Впрочем, это относится ко всем «малышам». Жаль, что нет подставки под кисти рук, да еще и сама клавиатура довольно легкая и ездит по столу.

SVEN Slim Multimedia Pro 4500



Особенности	15 дополнительных кнопок
Интерфейс	USB
Подставка под кисти рук	нет
Руководство по эксплуатации	есть
Программное обеспечение	диск
Цена	\$15

Дизайн **SVEN Slim Multimedia Pro 4500** аккуратный, клавиши стоят кучно. Раскладка у нее далеко ушла от классической.

Интересно выделены три дополнительных группы кнопок — они походят на металлические. Слева, в овальной канавке, расположилось управление интернетом, правда, без стрелок перелистывания, в центре — на темно-серой подложке — похожие на ртутные капельки, находятся кнопки медиацентра, а вот справа — небольшая мешанина из кнопок вызова калькулятора, папки My computer, почтового клиента и режима Sleep. Белая латиница прекрасно видна на клавишах, а вот темно-вишневая кириллица, прямо скажем, не очень.

Ход клавиш короткий, полужесткий, со щелчком, очень похожий на работу клавишной группы SVEN 4100. Slim Multimedia Pro 4500 подойдет людям, привыкшим к ноутбуку, а также тем, у кого на рабочем столе маловато места.

Итоги

Пора и честь знать, подведем итоги нашего обзора. Любителям классики однозначно стоит остановить выбор на высококлассной клавиатуре Cherry G83-6104 — на ней нет каких-либо дополнительных клавиш, зато она сделана по всем канонам и хороша со всех сторон. Фанаты эргономических клавиатур наверняка обратят внимание на продукцию A4Tech — их инновационный дизайн в жизни оказался очень удачным. Безусловно, стоит обратить внимание и на Defender Boomerang S KM-2040. Эта модель клавиатуры наворочена по полной программе. И знаете, что самое интересное? Очень удобно, а это главное.

В следующем номере «Игромании» мы продолжим искать истину в последней инстанции.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Perfocard «Игровой»
от компании Perfocard.Net

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

За окном мороз и стужа, зима в полном разгаре. В такие холодные вечера так и хочется просто сидеть в теплом компьютерном кресле, слушать музыку и радио, смотреть телепередачи и, конечно, играть. Все это реально объединить в одном системном блоке. Именно такой современный комбайн привезла к нам компания Perfocard.Net.

Экстерьер

Корпус Perfocard «Игровой» строгий и неброский, любители классики будут просто в восторге. Любители всего яркого и оригинального наверняка будут негодовать при взгляде на него. Передняя панель и вовсе выполнена в стиле минимализма — один USB-порт, кнопка включения/выключения и сброс. Собственно все, что можно сказать о внешности нашего героя. Но берет он не этим, а своими возможностями.

Интерьер

О начинке компьютера можно говорить долго. Далеко не все компании используют в своих системах мощные блоки питания от именитых производителей, тем более приятно было увидеть внутри блок питания Thermaltake Silent PurePower на 480 Вт.

Необычной была системная плата, которая является неким гибридом, в котором за основу взяли популярный чипсет i865PE, но при этом установили разъем Socket 775 — ASUS P5P800. Все мы знаем, что материнские платы компании всегда напичканы самыми различными фишками и бонусами, особенностью же этой модели стала функция InstantMusic. Она позволяет прослушивать аудиодиски не включая компьютер и не загружая Windows. Достаточно лишь загрузить диск и с помощью горячих клавиш на клавиатуре начать прослушивание музыки.

В тандеме с P5P800 работает мощный процессор Pentium 4 550 с частотой 3,4 ГГц. Любопытно, что в системе было установлено два SATA-винчестера Hitachi по 80 Гбайт каждый. Странность ситуации заключалась в том, что материнская плата не поддерживает

RAID-массивы. И, спрашивается, зачем было ставить два винта по вместо одного большого. Мы продолжили исследовать компьютер и заметили установленный TV/FM-тюнер V-STREAM PVR 878. И все встало на свои места: для записи видео необходима большая дисковая емкость, но главное — это распределение нагрузки. Один диск можно сделать системным, а на другой спокойно записывать теле- и радиопередачи. Так SATA-канал не будет перегружен. Если же вам не хватит 80 Гбайт, всегда можно записать двухслойную болванку DVD+R DL (8,5 Гбайт) с помощью NEC ND-3500AG.

Венчает систему мощная видеокарта Galaxy Glacier GeForce 6800 128 Мбайт. Единственный ее недостаток — излишняя шумность.

Тесты

Для тестов мы взяли тестовые пакеты PCMark 04, 3DMark 05 1.10, игры Far Cry 1.3 и Doom 3 1.1. С появлением нового патча для Far Cry в игре появилась технология HDR (high dynamic-range), которая делает изображение еще более реалистичным и красочным. И мы не удержались попробовать ее в действии и узнать, как она влияет на скорость игры. Единственное ограничение HDR — невозможно включить одновременно полноэкранное сглаживание экрана, только анизотропную фильтрацию.

Все игровые тесты проходили в разрешениях 800x600, 1024x768 и 1280x1024 в легком режиме и тяжелом (включение анизотропной фильтрации — AA и полноэкранного сглаживания — FSAA), в случае с Far Cry был и третий режим — HDR 7-го уровня и анизотропная фильтрация x16.

Игровая станция прекрасно справилась со всеми тестами. Конечно, в Doom 3 в тяжелом режиме при высоком разрешении особо не поиграешь, но в остальном никаких нареканий нет. В конце концов, если вы готовы заплатить деньги за GeForce 6800 Ultra, то просто добавьте денег за эту опцию.

КОНФИГУРАЦИЯ ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ

Корпус	Microtech Step Smile
Блок питания	Thermaltake Silent PurePower 480 Вт
Материнская плата	ASUS P5P800 (Socket 775, i865PE)
Процессор	Intel Pentium 4 550 (3,4 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт)
Кулер	Стандартный
Память	2x256 hynix PC3200 400 МГц
Видеокарта	Galaxy Glacier GeForce 6800 128 Мбайт
FDD	NEC 1,44 Мбайт
HDD	2x80 Гбайт Hitachi Deskstar 7K250 HDS722580VLSA80
Оптический привод	NEC ND-3500AG
Звук	Интегрированный (SoundMAX Digital Audio)
TV/FM-тюнер	V-STREAM PVR 878
Дополнительно	3 диска с драйверами, Gunmetal и PowerDVD 5, 3 инструкции
Цена (\$)	1120

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PCMark 04

Overall		4570
CPU	Memory	HDD
4025	4783	4535
3DMark 05 версия 1.10		3359

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Far Cry 1.3 (демка Regulator)			
Ultimate	58,85	58,23	52,71
Ultimate + FSAA x8, AF x16	57,76	51,74	42,21
HDR x7, AF x16	44,58	34,71	23,31
Doom 3 1.1 (демка demo1)			
Ultra	67,0	64,7	48,0
Ultra + FSAA x4	51,8	40,4	27,6

Резюме

Perfocard «Игровой» — это мощный универсальный компьютер, который умеет почти все. Тут вам и музыкальный центр, и телевизор, и радиоприемник, и, самое главное, просто мощная система. Если бы еще поставить более тихую видеокарту и яркий корпус — цены бы ему не было.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер Компьютерный супермаркет Perfocard.Net (www.perfocard.net).





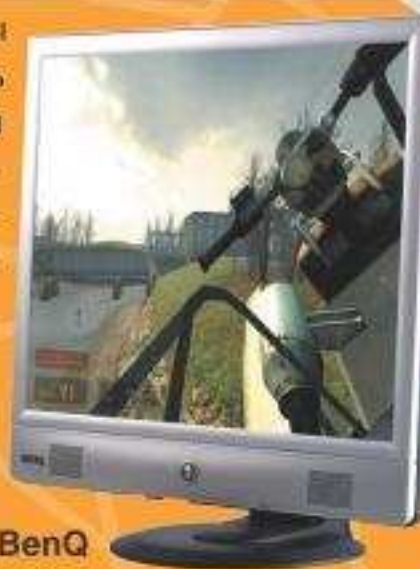
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

BenQ FP71E+

Скорость, с которой жидкокристаллические мониторы завоевывают рынок, по-настоящему поражает. Стоимость этих дисплеев падает быстро, а характеристики становятся лучше день ото дня: картинка на экране современного ЖК-монитора смотрится ничуть не хуже, чем на экране дисплея с электронно-лучевой трубкой. А ведь начиналось все с плохой цветопередачи, большого времени отклика матрицы и едва ли приемлемых углов обзора.

Совсем недавно на рынке появились мониторы со временем отклика 10 мс, а уже сегодня в компьютерных магазинах можно найти дисплей, у которого этот показатель составляет всего 8 мс. Речь идет о мониторе BenQ



FP71E+. Сегодня FP71E+ является самым быстрым ЖК-монитором на рынке. Углы обзора у новинки, к сожалению, не столь большие — смотреть фильмы большой компанией будет не очень удобно, поэтому любителей домашнего DVD-видео новый дисплей BenQ может разочаровать.

Как бы то ни было, новинка предназначена специально для геймеров. Игromан обычно смотрит на экран под прямым углом, и искажение цвета при взгляде с угла, скажем в 150 градусов, его вряд ли будет волновать. Так что если вы хотите купить хороший ЖК-монитор для динамичных игр, подумайте о приобретении BenQ FP71E+.

Технические характеристики • Диагональ экрана: 17 дюймов • Оптимальное Разрешение: 1280x1024 • Время отклика: 8 мс • Интерфейс: D-Sub и DVI • Яркость: 300 кд/м² • Контрастность: 500:1 • Шаг пикселя: 0,264 мм • Углы обзора: 140 градусов (по вертикали) и 130 градусов (по горизонтали) • Энергопотребление: 50 Вт — во время работы, 2 Вт — в спящем режиме • Габариты: 38,6x37,5x20,1 см • Масса: 4,7 кг

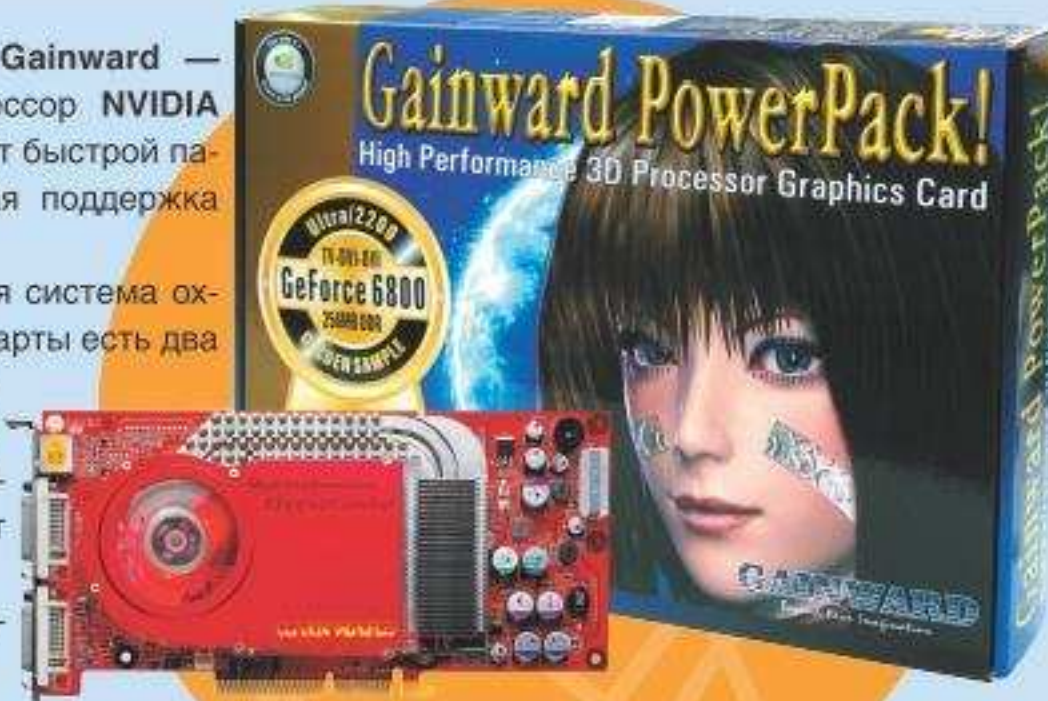
Что?	ЖК-монитор с диагональю 17 дюймов
Почему?	рекордное время отклика и невысокая цена
Сколько?	\$562
Где?	www.pchome.ru

Gainward PowerPack! Ultra/2200

Предлагаем вашему вниманию видеокарту производства компании Gainward — **PowerPack! Ultra/2200**. В ее основе лежит мощный графический процессор NVIDIA GeForce FX 6800. Характеристики новинки прельщают — тут вам и 256 Мбайт быстрой памяти GDDR3, и 256-битная шина, и 12 пиксельных конвейеров, и полная поддержка OpenGL 1.5 и DirectX 9.0c.

Несмотря на то что на борту карты установлена сравнительно небольшая система охлаждения, Ultra/2200 обладает большим «разгонным» потенциалом. У видеокарты есть два разъема DVI-I, что дает возможность подключить сразу два монитора по цифровому интерфейсу. Карточка поддерживает целый ряд технологий, среди которых CineFX 3.0 и UltraShadow II. Первая помогает ускорить обработку пиксельного затенения, а вторая увеличивает скорость прорисовки и улучшает качество теней в играх.

За столь мощную графическую карту придется выложить кругленькую сумму, хотя это не остановит фанатов компьютерных игр!



Технические характеристики • Графический процессор: GeForce 6800 • Видеопамять: 256 Мбайт, GDDR3 • Разрядность памяти: 256 бит • Количество пиксельных конвейеров: 12 • Разъемы: 2xDVI-I, S-Video • Тактовая частота ядра: 325 МГц • Рабочая частота памяти: 700 МГц • RAMDAC: 2x400 МГц • Максимальное разрешение: 2048x1536 • AGP: 8x

Что?	видеокарта на основе процессора NVIDIA GeForce 6800
Почему?	отличная производительность и возможность разгона
Сколько?	\$470
Где?	www.ism.ru

Logitech V500 Cordless Notebook Mouse

В дополнение к ноутбуку Acer можно купить беспроводную мышь Logitech V500 Cordless Notebook Mouse. Она наверняка придется по вкусу всем противникам неудобного тачпада. Новинка выгодно отличается от конкурентов компактными размерами и стильным внешним видом — специалисты Logitech, как обычно, потрудились на славу. Алюминиевый корпус призван защитить мышь от превратностей судьбы, которые, как известно, неизбежно сопутствуют любому мобильному устройству.

Изюминкой корпуса новинки является раздвижное шасси — в сложенном состоянии мышь ничем не отличается от своих собратьев, а вот во время работы ее шасси поднято на несколько миллиметров, благодаря чему мышь лежит в руке как влитая. Фигурные выемки для пальцев рук на корпусе делают работу с мышкой еще более удобной.



Колесо прокрутки производители заменили сенсорной панелью, при помощи которой можно перемещать курсор мыши в четырех направлениях! Что касается кнопок, то на новой мышке нам удалось обнаружить лишь две основные кнопки. Новинка питается от пары батареек типа AAA. Время работы без подзарядки можно значительно продлить, выключая питание мыши «во время простоя». Мышь уверенно чувствует себя на расстоянии до 10 метров от приемника, который подключается к USB-порту.

В коробке с Logitech V500 Cordless Notebook Mouse лежат: пара AAA-батареек, чехол, компакт-диск с программным обеспечением и краткое руководство пользователя.

Технические характеристики • Источник питания: пара никель-металлогидридных AAA-батареек • Интерфейс: USB • Частота: 2,4 ГГц • Размеры приемника: 14x50x6 мм • Размеры мыши: 95x57x43 мм • Масса: 60 г

Что?	беспроводная мини-мышь для ноутбуков
Почему?	отличная замена неудобному тачпаду
Сколько?	\$79
Где?	www.xcom-shop.ru

Intel D915PBL

Со дня официального представления чипсетов Intel i925/915 прошло уже немало времени, а новые материнские платы продолжают появляться как из рога изобилия — в продаже новинки появляются чуть ли не каждую неделю. И вот корпорация Intel начала поставки системной платы **D915PBL**. Новинка построена на чипсете **i915P** и рассчитана на процессоры **LGA 775**, причем в новинку можно установить как недорогой **Celeron**, так и топовый **Pentium 4 Extreme Edition**.

Плата оборудована хорошим интегрированным звуком **Intel High Definition Audio** и поддерживает память **DDR2 SDRAM** с частотой **533 МГц**. Для того чтобы в полной мере реализовать двухканальный потенциал материнской платы, желательно

устанавливать оперативную память парами. Причем желательно, чтобы планки памяти были одинаковыми — иначе тайминги будут выставлены по самому медленному модулю памяти.

Материнскую плату **D915PBL** можно назвать типичным середнячком — стандартные возможности дополняются отличным качеством сборки и грамотным расположением всех разъемов. Цена составляет **\$150**, что не так уж и много для платы на базе чипсета **i915P**.

В коробочке вместе с **Intel D915PBL** лежат: набор кабелей, панель для задней стенки корпуса, заглушка с коаксиальным и оптическим выходами, два **USB 2.0** порта, компакт-диск с драйверами и ПО, а также руководство пользователя.

Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4 и Celeron LGA 775 (FSB до 800 МГц) • **Чипсет:** Intel 915P + ICH6 • **Оперативная память:** четыре разъема **DDR2 SDRAM 533 МГц** (максимальный объем памяти — 4 Гбайт) • **Сетевой адаптер:** Intel 82562EZ с поддержкой 10Base-T/100Base-TX • **Звук:** восьмиканальный звуковой кодек Realtek ALC850 • **Разъемы:** до восьми портов **USB 2.0**, один слот **PCI Express x16**, два **PCI Express x1**, четыре **PCI**-разъема, один канал **ATA-100**, четыре канала **SATA**, **Firewire**-порт (**IEEE 1394**), коаксиальный **S/PDIF**-вход и -выход, аудиовыходы, два гнезда **PS/2** для клавиатуры и мыши, два разъема **RJ45** для подключения модема, параллельный и последовательный порты • **Форм-фактор:** **ATX**

Что?	материнская плата под LGA 775
Почему?	качество и продуманность от Intel
Сколько?	\$151
Где?	www.orangepc.ru

SVEN SPS-850

До недавнего времени хорошую акустическую систему могли себе позволить только состоятельные люди — уж очень высока была стоимость комплектов **5.1** и **7.1**. Но сегодня положение на рынке исправляется, и рядовой пользователь может подобрать себе неплохую акустику за небольшие деньги. Компания **SVEN** начала поставки системы **SPS-850**, которая состоит из 5 сателлитов и активного сабвуфера. Новый набор акустики изначально задумывался как комплект для домашнего кинотеатра, поэтому при просмотре DVD-фильмов взрывы, стрельба и различные спецэффекты, без сомнения, порадуют вас своей реалистичностью.

Дизайнеры **SVEN** в очередной раз достойны самых лестных слов — внешний вид **SPS-850** оставляет очень приятное впечатление. Корпуса сателлитов компактные и изготовлены из пластика.



У каждого есть подставка с прорезиненными ножками. Габариты сабвуфера внушительные — **34,1x25,6x27 см**. Основная часть его корпуса изготовлена из **MDF** (материал, чем-то похожий на ДСП), только лишь лицевая сторона сделана из пластика.

На передней панели сабвуфера находятся органы управления громкостью системы, а вот кнопка включения/выключения питания и все разъемы вынесены на заднюю панель. Громкость сателлитов и сабвуфера регулируется отдельно. Пользователь может управлять системой и при помощи пульта ДУ, который входит в комплект поставки.

Технические характеристики • **Мощность сабвуфера:** 6 Вт • **Мощность колонок:** 5x3 Вт • **Диапазон частот сателлитов:** 120-20000 Гц • **Диапазон частот сабвуфера:** 65-200 Гц • **Напряжение питания:** 220 В, 50 Гц • **Размеры:** 341x256x270 мм (сабвуфер); 80x80x100 мм (сателлиты) • **Масса:** 4,98 кг

Что?	акустическая система 5.1
Почему?	хорошее сочетание цены и качества
Сколько?	\$53
Где?	atri.sven.ru

Powercom Black Knight Pro

Серию источников бесперебойного питания **Black Knight Pro** от компании **Powercom** иначе как популярной не назовешь. Эти ИБП стоят довольно дешево, но работают, несмотря на это, исправно. Бесперебойники **Powercom** представлены на российском рынке моделями **BNT-1000AP**, **BNT-1200AP**, **BNT-1500AP** и **BNT-2000AP**, которые отличаются между собой выходной мощностью. Младший представитель этого семейства без проблем обеспечивает необходимый минимум времени (до 20 минут) для корректного завершения работы компьютера при отключении электроэнергии. В ИБП линейки **Black Knight Pro** реализована защита от молнии, перепа-



дов напряжения, короткого замыкания и перегрузок.

На передней панели расположен светодиод, по которому можно определить текущий режим работы источника бесперебойного питания. На задней стенке, помимо четырех стандартных розеток, есть пара разъемов для подключения модемов, что позволяет фильтровать высокочастотные помехи в телефонной линии.

В комплект поставки всех ИБП серии **Black Knight Pro** входят: инструкция по эксплуатации, диск с программным обеспечением, входной и выходной шнуры питания, а также соединительный телефонный кабель (**RJ-11**). Двухлетняя гарантия от производителя прилагается к каждому бесперебойнику.

Технические характеристики • **Нагрузка:** 1000 ВА, 1200 ВА, 1500 ВА или 2000 ВА (в зависимости от модели) • **Время перехода в режим питания от аккумулятора:** 2-4 мс • **Время перезарядки:** 6 часов (до 90% от полной емкости) • **Время работы от батареи:** 10-20 минут; 15-25 минут; 20-30 минут; 25-35 минут • **Уровень шума:** менее 40 дБ • **Количество розеток:** 4 + 2 **RJ-45** • **Размеры:** 38,2x13x19,2 см • **Вес:** 13,4 кг, 14,5 кг (**BNT-2000AP**)

Что?	источники бесперебойного питания
Почему?	безопасность вашего ПК прежде всего
Сколько?	\$141, \$165, \$198, \$250
Где?	www.digitalshop.ru

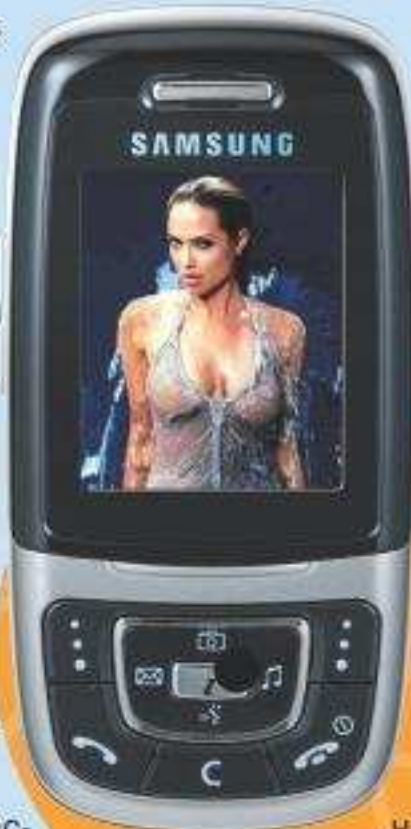
ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Samsung SGH-E630

Компания **Samsung** недавно начала продажи шести новых телефонов в нашей стране: **SGH-C200**, **SGH-E330**, **SGH-E610**, **SGH-E630**, **SGH-E850** и **SGH-X610**. Сегодня мы остановимся на модели **E630**, которая сделана в виде слайдера. Мобильник получился по-настоящему интересным. Корпус новинки выполнен из черного лакированного пластика, который придает устройству элегантный вид. Телефон может похвастаться компактными размерами — такую игрушку можно без проблем носить в кармане рубашки.

На обратной стороне E630 расположена фотокамера. Про нее можно сказать одно — она не хуже и не лучше большинства камер, которые используют в других телефонах. Рядом с камерой есть зеркальце, на случай, если вам захочется сфотографи-



ровать себя любимого.

Мобильник оборудован ИК-портом. При его помощи можно связываться с другими телефонами Samsung для обмена данными.

В E630 — увы — нет механизма автозаворота раскрытия и закрытия, которым могут похвастаться многие другие сотовые телефоны, включая популярный ныне **E800**. Сложно сказать, что послужило причиной отказа от этого механизма, потому не будем гадать и оставим это на совести производителя.

Из других особенностей аппарата стоит выделить возможность назначения мелодии звонка и кар-

тинки для каждой группы абонентов, **64-тональную** полифонию, редактор мелодий, а также записную книжку на **1000** номеров. Телефон может работать до **220** часов в режиме ожидания

и около **3** часов в режиме разговора без подзарядки.

В коробочке с **Samsung E630** лежат: гарнитура, руководство пользователя, а также аксессуар **SoundMate**, который подключается к USB-порту телефона и играет роль внешнего динамика.

Технические характеристики

Стандарт: GSM 900/1800/1900 МГц, GPRS Multislot Class 10

Дисплей: 1,55-дюймовый ЖК-экран с разрешением 128x160 точек (отображает 65536 оттенков цвета)

Фотокамера: 0,3 млн. активных пикселей (максимальное разрешение снимков — 640x480)

Встроенная память: 18 Мбайт

Емкость аккумулятора: 800 мАч

Полифония: 64-голосная

Громкая связь: есть

Размеры: 85x43x22 мм

Вес: 82 г

Что?	сотовый телефон
Почему?	стильный дизайн и неплохая функциональность
Сколько?	\$355
Где?	www.dixis.ru

Sharp LC-20S1E



Мало кто будет спорить с тем, что на рынке ЖК-телевизоров одним из главных законодателей мод является **Sharp**. Решения этой компании всегда отличались элегантным дизайном и хорошими техническими характеристиками. **LC-20S1E** продолжил славные традиции своих предшественников.

Новая модель может похвастаться функцией оптической коррекции изображения и яркости для энергосбережения, встроенным телетекстом, а также возможностью переверота изображения нажатием одной кнопки. Пользователь может выбрать один из восьми доступных языков

меню (в списке доступных языков нашлось место и русскому).

Дизайнеры **Sharp** в очередной раз не подкачали — **LC-20S1E** выглядит очень стильно. В корпус телевизора встроена пара динамиков мощностью по **2,1** Вт каждый. Относительно невысокая стоимость новинки обязательно привлечет внимание покупателей — производитель просит за **LC-20S1E** всего **\$870**

Технические характеристики
Диагональ экрана: 20 дюймов
Разрешение: 640x480
Формат изображения: 4:3
Контрастность: 500:1
Углы обзора: 170/170 градусов (по горизонтали/по вертикали)
Яркость: 430 кд/м2
Системы цветности: PAL/SECAM/NTSC
Аудиосистема: NICAM/MGR, два динамика мощностью 2,5 Вт
Разъемы: AV/S-Video, SCART, аудиовход, выход на наушники
Телетекст: встроенный Circuit (TOP/FLOF), память на 252 страницы
Питание: сеть 220 В; 50 Гц
Размеры: 493x431x189 мм
Вес: 7,1 кг

Что?	ЖК-телевизор
Почему?	прекрасный дизайн и высокое качество изображения
Сколько?	\$870
Где?	www.vizion.ru

MPIO FY400

Компания **MPIO** выпустила новый **MP3-плеер** — **FY400**. Эта модель представлена в вариантах со **128** Мбайт, **256** Мбайт и **1** Гбайт встроенной флэш-памяти. Дизайн плеера получился очень даже симпатичным — корпус выполнен в строгом стиле и окрашен в серебристый цвет, а зеркальная лицевая сторона придает плееру особую изящность. На передней панели расположен **4-строчный** экран с оранжевой подсветкой. Покупателя **FY400** обязательно порадует встроенный **USB-штекер**, который позволит избавиться от лишних проводов при подключении к компьютеру.



Плеер отлично справляется с ролью диктофона — чувствительный микрофон вкупе с технологиями **VOR** (Voice Operated Recording) и **AGC** (Automatic Gain Control) обеспечивает отличное качество записей. Встроенный **FM-приемник** ничем не выделяется из многочисленной братии конкурирующих решений — сигнал ловится уверенно, частоты радиостанций можно хранить в памяти. Поддерживает плеер все основные форматы аудиофайлов — **MP3**, **WMA** и **ASF**.

Технические характеристики
Дисплей: 4-строчный, подсветка — оранжевая
Встроенная память: 128 Мбайт, 256 Мбайт или 1 Гбайт
Источник питания: одна батарейка типа AAA
Максимальное время автономной работы: 20 часов
Интерфейс: USB 2.0
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA и ASF
Габариты: 31x82x29 мм
Вес: 37 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	встроенный USB-штекер и приятный дизайн
Сколько?	\$105 (128 Мбайт), \$145 (256 Мбайт) и \$237 (1 Гбайт)
Где?	www.alion.ru

Для навигации по меню используется джойстик, в меню есть множество настроек, включая эквалайзер.



HP iPaq hx2750



Компания **Hewlett-Packard** продолжает радовать нас новыми карманными компьютерами. Причем инженерам раз за разом удается выпускать наладонники, способные

удовлетворить даже самый взыскательный вкус. Недавно начались продажи очередного портативного чуда.

У карманного компьютера **iPaq hx2750** есть все шансы стать хитом продаж этого года. В плане производительности КПК может

потягаться с любым конкурентом — в его основе лежит процессор с тактовой частотой **624 МГц**. Из **256 Мбайт** памяти в распоряжении пользователя находятся целых **214 Мбайт**.

Экран у iPaq hx2750 такой, как у большинства современных наладонников: диагональ экрана **3,5 дюйма**, разрешение — **320x240** точек. Впрочем, другого и не нужно — размеры самые подходящие, качество картинки отличное, и даже при ярком солнечном свете изображение остается четким.

Для связи с миром в iPaq hx2750 встроены контроллеры **Wi-Fi (802.11b)** и **Bluetooth**. Можно подключить его к ПК при помощи специальной док-станции через **USB-порт**. Помимо всего прочего, наладонник оснащен инфракрасным портом и слотом под карты памяти **Secure Digital**.

Более того, iPaq hx2750 оборудован биометрическим сканером, который позволяет защищать КПК от несанкционированного доступа! Это чудо техники определяет пользователя по отпечаткам пальцев.

В комплект поставки входят: раскладная клавиатура с Bluetooth-связью, батарея питания, стилус, док-станция, блок питания и руководство пользователя.

Технические характеристики

Процессор: Intel PXA270 с рабочей частотой 624 МГц
Дисплей: ЖК-экран размером 3,5 дюйма по диагонали с разрешением 320x240 пикселей (65536 оттенков цвета)
Встроенная память: 256 Мбайт (128 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Флэш-карты: Secure Digital / MMC
Интерфейсы: Bluetooth, ИК-порт (IrDA), Wi-Fi (поддерживаются сети стандарта IEEE 802.11b), USB
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition
Габариты: 119x77x16 мм
Вес: 165 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	мощный процессор, много памяти и хорошие коммуникационные возможности
Сколько?	\$600
Где?	www.andnet.ru

NEXX ND-105

Компания **NEXX** пополнила семейство своих **MP3-плееров** моделью **ND-105**, в основе которой лежит одноканальный винчестер емкостью **5 Гбайт**. Объем внушительный. Размеры прельщают не меньше, чем вместительность жесткого диска — габариты плеера намного меньше, чем у большинства конкурирующих моделей.



Корпус плеера выполнен из прорезиненного пластика, который призван уберечь девайс от повреждений. На передней панели плеера находится небольшой дисплей с яркой синей подсветкой (разрешение экрана **128x128**) и кнопки управления. Меню у ND-105 интуитивно понятное и не перегружено. Без особых усилий можно переключиться в режим диктофона, MP3-плеера или радиоприемника. К слову, встроенный FM-приемник неплохо ловит сигнал. Есть возможность сохранения в памяти плеера частот любимых радиостанций.

Заряда встроенного литий-полимерного аккумулятора хватает на **18 часов** прослушивания музыки. Подзарядить аккумулятор можно как от компьютера, так и от сети при помощи блока питания, который входит в комплект поставки.

Технические характеристики

Дисплей: небольшой экран с яркой синей подсветкой
Встроенная память: 5 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, ASF, Ogg Vorbis
Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор
Максимальное время работы без подзарядки: 18 часов
Мощность выхода на наушники: 6 мВт
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 50x88x17 мм
Вес: 70 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	очень вместительный винчестер
Сколько?	\$240
Где?	www.alion.ru

Olympus AZ-2 Zoom



Фотоаппараты **Olympus** пользуются завидным спросом в нашей стране. Одной из причин успеха является невысокая стоимость при хороших технических характеристиках. С недавнего времени отечественному покупателю была представлена новая цифровая камера среднего класса — **AZ-2 Zoom**. Главным отличием новинки являются очень компактные габариты — толщина фотоаппарата всего **20 мм**! Хорошо ли это? Если учесть, что в жертву компактности не пришлось приносить основные функции камеры, то можно без сомнений ответить на этот вопрос — «да». Помимо компактных размеров и легкости, AZ-2 Zoom может похвастаться большим ЖК-дисплеем — на нем можно до мельчайших деталей рассмотреть сделанные фотографии.

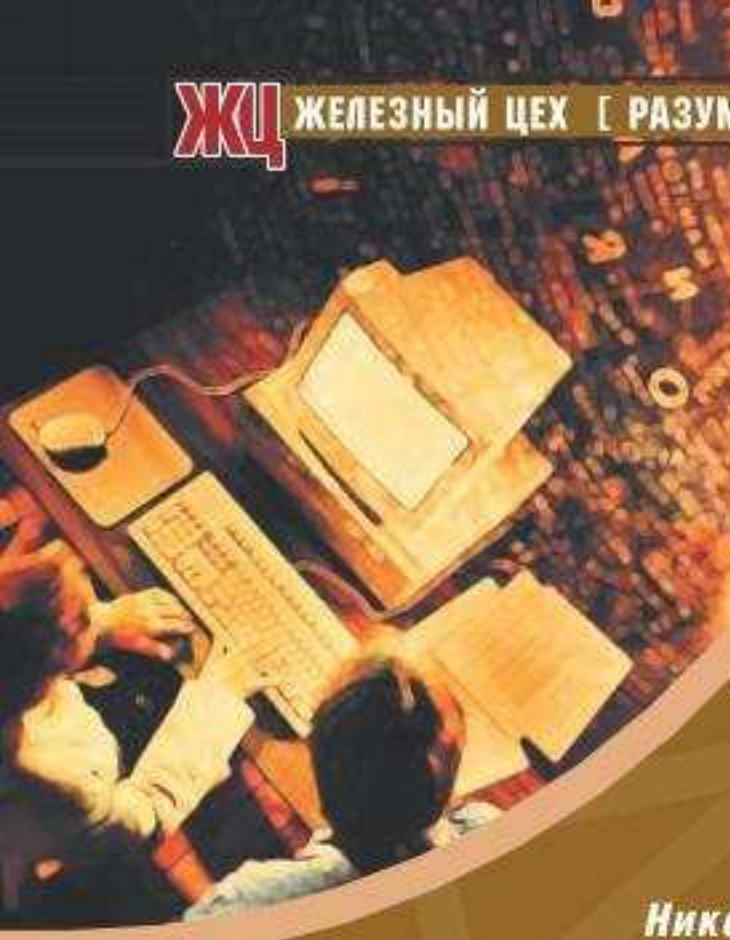
Камера умеет записывать видеоролики с разрешением **320x240** (30 кадров в секунду; максимальная длительность — 8 секунд) и **160x120** (30/15 кадров в секунду; максимальная длительность ограничена емкостью карты памяти). Возможна пакетная фотосъемка с частотой **1,5 кадра в секунду** (до восьми кадров в серии).

Отснятый материал хранится на карте памяти стандарта **xD-Picture Card**. В комплект поставки, кстати говоря, входит флэш-карта емкостью **16 Мбайт**. Стоит отметить неплохую оптику камеры с возможностью **2,8-кратного** увеличения. Пожалуй, единственным минусом новинки являются маленькие кнопки управления.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,7" ПЗС; 4,2 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 40-112 мм (в эквиваленте для 35-мм пленочных камер)
Светосила: F2,8 / F4,9
Экран: цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма
Зум: 2,8x — оптический, 5,5x — цифровой
Диапазон выдержек: 1/5-1/1000 с
Максимальное разрешение фото: 2288x1712
Запись видеоклипов: 320x240 (30 кадров в секунду) и 160x120 (30/15 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: xD-Picture Card
Интерфейсы: USB, FireWire (IEEE 1394)
Размеры: 102x61x20 мм
Вес: 160 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	очень компактные размеры и потрясающий дисплей
Сколько?	\$320
Где?	www.usn.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

И снова новый номер «Игрома-нии», и снова вы читаете рубрику «Разумный компьютер за разумные деньги». Как и в прошлый раз, сегодня изменений у нас много. Это утверждение относится ко всем категориям компьютеров, которые мы сегодня предложим вам.

Ну а теперь перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов www.ultra-comp.ru и www.oldi.ru).

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. В игры поколения **Doom 3** и **Half-Life 2** в высоком разрешении особо не побегаешь, однако эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр.

Для платформы **AMD** мы выбрали материнскую плату **DFI NFII ULTRA-AL** на базе **nForce2 Ultra 400**, для **Intel** оставили ту же **ASRock P4I48**. К счастью, в скромную цену нам удалось втиснуть достаточно мощную видеокарту **Gigabyte GVR955128D 128**

Мбайт (**Radeon 9550**). Но посоветую вам сразу — потратьте еще **\$50** и поставьте себе что-нибудь на базе **Radeon 9600 Pro**, например **GeCube GC-R9600(PRO)-C3H**.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться о тормозах.

Теперь в паре с **AMD Sempron 2600+** стоит мощная системная плата **Giga-Byte GA-7N400 PRO2**, в которой есть все что душе угодно — гигабитная сетевая карта, **SATA RAID** и многое другое. В случае с **Intel** наш выбор пал на процессор **Pentium 4** с частотой **2,26 ГГц** и материнку **Foxconn 865A01-PE-6EKR5 (i865PE)**.

В этой категории для **Intel** мы все еще опционально предлагаем переход на новую платформу (**Socket 775, i915P** и **PCI Express**). Причина одна — цена. Новые процессоры и материнские платы все еще стоят довольно дорого, зато, выбрав такую конфигу-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-55 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 1000 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	966,00
Материнская плата: ASUS A8V Deluxe WiFi (Socket 939, K8T800Pro, DDR400, FSB 800 МГц, AGP 8x, UltraATA 133, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	141,80
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	173,40
HDD: Western Digital 740GD 2x74 Гбайт, 10000 об/мин, 8 Мбайт	384,00
Видеоплата: Gigabyte GV-N68T256DH 256 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, TV-Out, DVI, Retail)	488,30
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	91,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Thermaltake VA3400SWAED Tsunami Dream MiddleTower (2 вентилятора, USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	160,70
Колонки: SVEN IH00 MT-5.1 (5x18 Вт сателлиты, 35 Вт сабвуфер, дерево)	134,10
Мышь: Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse (USB + PS/2)	80,90
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAA CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: Samsung 710N (17-дюймов, 1280x1024)	414,80
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro 7.1 (PCI, Retail)	218,40
Итого:	\$3325,70
Замена 1: ViewSonic VX912 Multimedia (19-дюймов, 1280x1024)	187,80
Замена 2: Creative Inspire TD7700 (6x8 Вт сателлиты, 1x20 Вт центральная, 24 Вт сабвуфер, декодер, пульт ДУ, Retail)	78,00
Опция 1: Leadtek WinFast DV2000 (TV Secam, FM, пульт ДУ, FireWire, Retail)	69,30
Опция 2: руль + педаль Logitech Racing Force MOMO (USB)	147,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom (USB)	63,20
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Gamepad Cordless (USB)	52,30
Со всеми наворотами:	\$3923,30

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	54,30
Кулер: GlacialTech Igloo 2421Pro для FC-PGA и Socket A	6,30
Материнская плата: DFI NFII ULTRA-AL (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, FSB 400 МГц, AGP 8x, SATA, UltraATA 133, Sound, USB, LAN, ATX, OEM)	68,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 46 см, крученный)	3,50
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	37,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP0622N 60 Гбайт (IDE, Ultra ATA 133, 7200 об/мин, 2 Мбайт)	58,00
Видеоплата: Gigabyte GVR955128D 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	65,10
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	22,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Codegen 3056 MidiTower (USB, Audio, 300 Вт, ATX)	30,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,35
Монитор: Rolisen RL C707 (17 дюймов, 1600x1200)	123,90
Итого:	\$499,90
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, 2,0 ГГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	52,10
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: GeCube GC-R9600(PRO)-C3H 128 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	50,40
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$690,10

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron 2300 МГц (Socket 478, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, BOX)	77,10
Материнская плата: ASRock P4I48 (Socket 478, i848P, DDR400, FSB 800 МГц, AGP4x, SATA, Sound, LAN, USB, ATX)	52,50
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 46 см, крученный)	3,50
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	37,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP0622N 60 Гбайт (IDE, Ultra ATA 133, 7200 об/мин, 2 Мбайт)	58,00
Видеоплата: Gigabyte GVR955128D 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	65,10
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	22,60
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Codegen 3056 MidiTower (USB, Audio, 300 Вт, ATX)	30,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,35
Монитор: Rolisen RL C707 (17 дюймов, 1600x1200)	123,90
Итого:	\$500,90
Замена 1: Intel Celeron D 330 (Socket 478, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	43,70
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: GeCube GC-R9600(PRO)-C3H 128 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	50,40
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$682,70

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket A, 1,833 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	97,80
Материнская плата: Giga-Byte GA-7N400 PRO2 (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX, OEM)	95,80
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 46 см, крученный)	3,50
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	74,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Видеоплата: PowerColor R96E-TD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 XT, DDR, TV-Out, DVI, OEM)	167,00
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	73,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: MEC X-2 Extreme 929 MidiTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	57,00
Колонки: Creative Inspire T2900 (2x6 Вт сателлиты, 17 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	55,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Logitech Deluxe Cricket (PS/2, OEM)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, 1280x1024)	189,00

Итого:	\$969,60
Замена 1: AMD Sempron 3000+ (Socket A, 2,0 ГГц, FSB 333 МГц, 512 Кбайт, BOX)	52,90
Замена 2: SVEN H00 MT-5.1 (5x18 Вт сателлиты, 35 Вт сабвуфер, дерево)	78,20
Замена 3: ATI Radeon 9800 Pro 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro (TV, DVI, Retail))	82,90
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90

Со всеми наворотами: **\$1326,30**

рацию, вы уже сможете поставить в систему желанную видеокарту на базе мощного графического процессора GeForce 6600 GT. У пользователей систем с AGP-слотом до сих пор такой возможности нет...

Знаменательным моментом для обеих платформ стал переход на DVD±RW-привод. Долой устаревшие комбоприводы, долой полумеры!

Для тех, кто любит погорячее, мы предлагаем приобрести второй жесткий диск Samsung на 120 Гбайт, построить RAID-массив и насладиться еще большей производительностью.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подобрали конфигурации компьютеров,

которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и хороший многоканальный звук.

Для системы на базе AMD предлагаем использовать материнскую плату Abit KV8 Pro на чипсете VIA K8T800Pro. Удивляться этому не стоит, не nForce'ом едины, есть и другие добротные наборы логики, на которые стоит обратить внимание. Для платформы Intel изменений было меньше, разве что в базовую комплектацию мы поставили новую видеокарту от компании Leadtek с функцией VIVO (вывод изображения на ТВ и возможность захвата видеосигнала).

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	223,10
Материнская плата: Abit KV8 Pro (Socket 754, VIA K8T800Pro, DDR400+, FSB 1000 МГц, AGP 8x, UltraATA 133, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	97,70
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 46 см, крученный)	3,50
RAM: Transcend Jetram DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	162,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Видеоплата: ATI Radeon 9800 Pro 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro (TV, DVI, Retail))	249,90
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	91,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: InWin IW-S535T (USB, Airduct, 350 Вт, ATX)	63,00
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	91,30
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: BenQ FP557s (15-дюймов, 1024x768)	257,30
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90

Итого:	\$1476,70
Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	32,20
Замена 2: NEC 1760NX (17-дюймов, 1280x1024)	157,50
Замена 3: Gigabyte GV-N68T256DH 256 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	238,40
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10

Со всеми наворотами: **\$2154,85**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 2,26 ГГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 512 Кбайт, BOX)	132,00
Материнская плата: Foxconn 865A01-PE-6EKRS (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA RAID, UltraATA 100, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX, Retail)	87,20
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 46 см, крученный)	3,50
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	74,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Видеоплата: PowerColor R96E-TD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 XT, DDR, TV-Out, DVI, OEM)	167,00
Оптический привод: NEC ND-2510A (IDE, DVD+R9 2,4x/DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 32x/CD-RW 12x/CD-ROM 40x, OEM)	73,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	57,00
Колонки: Creative Inspire T2900 (2x6 Вт сателлиты, 17 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	55,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Logitech Deluxe Cricket (PS/2, OEM)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, 1280x1024)	189,00

Итого:	\$995,20
Замена 1: Intel Pentium 4 520 (Socket 775, Prescott, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	69,00
Замена 2: Foxconn 915A03-P-8EKRS (Socket 775, i915P, DDR400+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound, SATA RAID, USB 2.0, FireWire, GbLAN, ATX)	24,10
Замена 3: Leadtek PX6600GT-TD128 128 Мбайт (PCI-E, GeForce 6600 GT, VIVO, DVI, OEM)	66,10
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90

Со всеми наворотами: **\$1297,10**

Если вам конфигурация покажется недостаточно крутой, обратите внимание на наши замены и опции — вы можете выбрать более мощную видеокарту, установить второй жесткий диск, прикупить монитор побольше. Все в ваших руках.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Что-то мы зачистили с Intel в этой категории компьютеров, пора обратить внимание на процессор Athlon 64 серии FX. Для него поставили плату ASUS A8V Deluxe WiFi, один гигабайт памяти и мощнейшую видеокарту на базе GeForce 6800 GT.

Место для дисковой подсистемы мы оставили для сладкой парочки десятилетия Raptor от Western Digital. Никуда не делась стильная беспроводная мышка Logitech MX1000 Laser. В пару к ней мы добавили не менее стильную клавиатуру Cherry G86-21050 RGA AAA CyMotion Master Xpress. А если вы захотите сделать из своей системы настоящий мультимедиа центр, то выберите из опций TV/FM-тюнер Leadtek WinFast DV2000.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер» — «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 520 (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	201,00
Материнская плата: Foxconn 915A03-P-8EKRS (Socket 775, i915P, DDR400+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound, SATA RAID, USB 2.0, FireWire, GbLAN, ATX)	111,30
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 46 см, крученный)	3,50
RAM: Transcend Jetram DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	162,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Видеоплата: Leadtek PX6600GT-TD128 128 Мбайт (PCI-E, GeForce 6600 GT, VIVO, DVI, OEM)	233,10
Оптический привод: NEC ND-3500A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	91,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: InWin IW-S535T (USB, Airduct, 350 Вт, ATX)	63,00
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	91,30
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: BenQ FP557s (15-дюймов, 1024x768)	257,30
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90

Итого:	\$1451,40
Замена 1: Intel Pentium 4 540 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	65,80
Замена 2: NEC 1760NX (17-дюймов, 1280x1024)	157,50
Замена 3: Sapphire Radeon X800 Pro 256 Мбайт (PCI-E, Radeon X800 Pro, VIVO, DVI, OEM)	234,20
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	87,50
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10

Со всеми наворотами: **\$2158,95**

ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2004 ГОДА

Самые последние железные новинки ушедшего года

Николай Арсеньев

Вот уже вовсю начался 2005 год, а мы сейчас займемся подведением итогов 2004 «железного» года и раздачей наград самым-самым. В ушедшем году вышла масса новинок, выбор лучших воистину был нелегким. Но тем интереснее было выбирать победителей. Приготовьтесь к тому, чтобы увидеть все только самое лучшее, что вышло в ушедшем году!

Процессоры

Процессорные войны в этом году не утихали ни на минуту, разгораясь с новой силой. Компания **AMD** на высокой ноте закончила 2003 год, выпустив экстремальный процессоры для геймеров — **Athlon 64 FX**. В играх им не было равных! Изменилась ли ситуация в этом году? Да, но лишь отчасти... В ушедшем 2004 году **Intel** представила новое ядро **Prescott** для **Pentium 4**, однако сказать, что после этого произошла революция, нельзя. И причин тут несколько: первые версии процессоров сильно грелись (потом проблему решили), производительность не увеличилась по сравнению с **Northwood**. И это несмотря на увеличенный вдвое кэш и другие архитектурные усовершенствования. Причиной такого «безобразия» стал длинный конвейер. Вдаваться в технические подробности мы не будем, отметим лишь, что такое решение позволило инженерам Intel с легкостью наращивать частоту процессора без особых забот. Но лидером по производительности в иг-

рах и в этом году остались процессоры AMD серии **Athlon 64 FX**.

Теперь перейдем к категории процессоров Middle-End класса. Здесь по праву награду получают процессоры серии **Pentium 4** под **Socket 775**. Камни под этот разъем тем более интересны, что новые чипсеты под него изобилуют массой нововведений. Это и шина **PCI Express**, и **High Definition Audio** аудиокодек, и поддержка **DDR2**-памяти, и т.д. В общем, к чему я клоню: построив систему на этом процессоре, вы получите самую высокотехнологичную и прогрессивную систему, какую вообще можно сейчас собрать.

Среди недорогих процессоров одинаково хорошо смотрелись и **AMD Sempron**, и **Intel Celeron**. Однако если последний показывал лучшую производительность в мультимедийных и других приложениях, то детище AMD выгодно отличалось в играх. А это в нашем случае — самое главное.



Технические характеристики процессоров

Модель процессора	AMD Sempron	Intel Pentium 4	AMD Athlon 64 FX
Разъем	Socket A	Socket 775	Socket 939
Тех. процесс	0,13 мкм	0,09 мкм	0,13 мкм
Ядро	Thoroughbred-B	Prescott	Sledgehammer
Объем кэша	256 Кбайт, 512 Кбайт (3000+)	1024 Кбайт	1024 Кбайт
Частота FSB	333 МГц	800 МГц	1000 МГц
Тактовые частоты	2200+ (1,5 ГГц), 2300+ (1,58 ГГц), 2400+ (1,67 ГГц), 2500+ (1,75 ГГц), 2600+ (1,83 ГГц), 2800+ (2,0 ГГц), 3000+ (2,0 ГГц)	520 (2,8 ГГц), 530 (3,0 ГГц), 540 (3,2 ГГц), 550 (3,4 ГГц), 560 (3,6 ГГц)	FX-51 (2,2 ГГц), FX-53 (2,4 ГГц), FX-55 (2,6 ГГц)
Дополнительно	SSE, 3DNow! Pro	SSE, SSE2, SSE3, Thermal Monitoring 2, xD-Bit (только J-серия)	SSE, SSE2, 3DNow! Pro, Cool'n'Quiet, NX-Bit

Материнские платы

Каким бы крутым ни был ваш процессор, без хорошей материнской платы не обойтись: именно она раскрывает потенциал всей системы. И если вздумается поставить 2-4 гигабайта оперативной памяти или RAID-массив, а может пяток-другой карт расширения (видеокарта, звуковая карта, ТВ-тюнер и т.д.), то обращайтесь к спецификации вашей системной платы — сможет ли она все это осилить.

Если вам не терпится построить Hi-End систему на базе процессора AMD Athlon 64 или 64 FX, выбирайте плату **MSI K8T Neo2-FIR**. В ней есть все необходимое для хардкорного геймера: поддержка **HyperTransport 1 ГГц**, встроенный 8-канальный аудиокодек, **SATA RAID**, гигабитная сетевая карта, **FireWire**-порты и т.д.

Под Intel Pentium 4 (Socket 775) мы припасли материнскую плату от **ASUS** — **P5AD2 Premium**. Это и вовсе монстр, в котором есть все, что только можно пожелать. Две сетевых карты, еще одна беспроводная сетевая карта, RAID-контроллер как для IDE-, так и для SATA-дисков, поддержка **DDR2-600**, FireWire и просто великолепный комплект поставки.



Технические характеристики системных плат

Модель платы	ASUS P5AD2 Premium	MSI K8T Neo2-FIR
Процессор	Intel Pentium 4, Celeron (Socket 775)	AMD Athlon 64, Athlon 64 FX (Socket 939)
Чипсет	Intel i925X + ICH6R	VIA K8T800 Pro + VT8237
Сис. шина	800/533 МГц	1000 МГц
Память	4x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR 400 МГц (до 4 Гбайт)
Слоты расширения	1x PCIE x16, 2x PCIE x1, 3x PCI	1x AGP, 5x PCI
Дисковый массив	1x IDE ATA 100, 2x IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4x SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4x SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), 1x FDD	3x IDE ATA 133, 4x SATA (RAID 0, 1), 1x FDD
Аудиокодек	C-Media CMI9880 (7.1)	RealTek ALC850 (7.1)
LAN	2x Marvell 88E8053	Realtek 8110S
Задняя панель	2x PS/2, 1x LPT, 4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out, выход для WLAN-антенны	2x PS/2, 1x COM, 1x LPT, 1x IrDA, 4x USB, 2x FireWire, 1x LAN, аудиоразъемы, 2x S/PDIF-Out
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Дополнительно	AI Overclocking, NOS, C.P.R., Post Reporter, Q-Fan2, CrashFree BIOS 2, MyLogo2	Live Update 3, DigiCell, CoreCell, CoreCenter, Cool'n'Quiet, D.O.T.

Оперативная память

Производительность оперативной памяти — не менее критичный момент, чем скорость процессора и мощность видеокарты. А уж какое значение имеет размер памяти — и говорить нечего, чем больше тем лучше. Для нормальной работы одной только **Windows XP** нужно не менее 512 Мбайт, а для максимальной производительности лучше установить целый гигабайт оперативки. Да не просто 1 Гбайт, а две планки по 512 Мбайт, чтобы память работала в двухканальном режиме — так вы достигнете наилучшего эффекта.

Только для экстремальных оверклокеров мы рекомендуем **DDR**-память **GeIL Ultra Platinum PC4400** с тактовой частотой 550 МГц.

Если же вы вознамерились построить систему на чипсете **i925X**, то вам понадобится уже скоростная **DDR2 SDRAM**. Как раз для вас **Kingston** развивает линейку памяти **HyperX**, в которой представлены как вполне привычные модули памяти **DDR SDRAM**, так и «шустрые» **DDR2 SDRAM**-модули с максимальной частотой 675 МГц (**PC2-5400**)! В общем, сами понимаете, скупиться на мозги для компа точно не стоит — боком выйдет.



Видеокарты

В 2004 году в очередной раз вышло новое поколение видеокарт от компаний **ATI** и **NVIDIA**. Новинки были действительно революционными: производительность новых решений была на голову выше, чем у карт предыдущего поколения. Казалось бы, лишь недавно серии **Radeon 9800** и **GeForce FX 5900** относились к классу Hi-End, теперь они еле тянут на карты средней весовой категории... Производительность карточек на базе чипов серии **GeForce 6800** и **Radeon X850/X800** практически в два раза выше, чем у бывших лидеров!

Самое забавное то, что теперь новое поколение карт Middle-End (**GeForce 6600/6600 GT**, **Radeon X700/X700 Pro/X700 XT**) тоже с легкостью обгоняет титанов прошлого. И это не может не радовать.

Номинально в этом году NVIDIA еще анонсировала специально для компьютерных маньяков технологию SLI, которая позволяет использовать мощь сразу двух видеокарт. При этом производительность увеличивается почти вдвое. Но тут есть несколько моментов, для этого вам понадобятся следующие компоненты: системная плата с двумя графическими PCIE-слотами, две видеокарты (**GeForce 6600 GT**, **6800 GT** или **6800 Ultra**), мощный блок питания и много, много денег.

В области бюджетных видеокарт отметим лишь линейку **Radeon 9600** от ATI, которая сочетает в себе достойную производительность и невысокую цену.



Технические характеристики видеокарт

Графический чип	ATI Radeon 9600 Pro/XT	NVIDIA GeForce 6600 GT	NVIDIA GeForce 6800 Ultra	ATI Radeon X850 XT PE
Интерфейс	AGP	AGP/PCIE x16	AGP/PCIE x16	PCIE x16
Частота чипа	400 МГц/500 МГц	500 МГц	400 МГц	540 МГц
Частота памяти	600 МГц/650 МГц	1000 МГц	1100 МГц	1180 МГц
Пиксельные конвейеры	4	8	16	16
Вершинные конвейеры	2	3	6	6
Шина памяти	128 бит	128 бит	256 бит	256 бит
Объем памяти	128 или 256 Мбайт	128 или 256 Мбайт	128 или 256 Мбайт	256 Мбайт
Версия DirectX	9.0 (SM 2.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0b (SM 2.0)
Версия OpenGL	1.5	1.5	1.5	1.5

Жесткие диски

Под конец 2004 года мы провели серию тестирований жестких дисков с интерфейсом **Serial ATA** и пришли к интересным заключениям. Лидером по соотношению «цена/производительность» стала линейка винчестеров компании **Samsung** — **SpinPoint P80 Serial ATA**. В продаже есть модели объемом **80**, **120** и **160** Гбайт, так что есть из чего выбрать. Еще одной особенностью этого семейства стала очень тихая работа за счет использования фирменных технологий **NoiseGuard** и **SilentSeek**.

Абсолютным победителем по производительности стал грозный десятигигабайтник **Western Digital Raptor 740GD** на **74** Гбайт. Всем он хорош, вот только стоит один такой хищник «жалких» **\$185** и шумит довольно значительно, если сравнивать с конкурентами. Но его скорость работы с лихвой перекрывает эти недостатки, так что если вы собираетесь построить **RAID**-массив, не жалеете денег: берите два винчестера Raptor.

Технические характеристики жестких дисков

Модель HDD	Western Digital Raptor WD740GD	Samsung SpinPoint P80 SATA
Интерфейс	Serial ATA	Serial ATA
Емкость	74 Гбайт	80, 120, 160 Гбайт
Скорость вращения шпинделя	10000 об./мин.	7200 об./мин.
Объем кэш-памяти	8 Мбайт	8 Мбайт
Среднее время поиска	4,5 мс	8,9 мс
Уровень шума при простое	32 дБА	27 дБА
Уровень шума при поиске	36 дБА	28 дБА



Звуковые карты

Здесь у нас больших перемен не происходило. Пределом мечтаний придирчивого геймера остается карточка **Creative Audigy 2 ZS Platinum 7.1 Pro** с поддержкой 24-битного EAX 4.0 Advanced HD, THX, DTS-ES, Dolby Digital EX и DVD-аудио. Хотя вот уже на подходе **Audigy 4** под шину PCI и еще более революционная звуковая карта под PCI Express. Но это в недалеком будущем.

А вот если вы решили обойтись малой кровью, выбирайте материнскую плату со встроенным кодеком, стандарта **High Definition Audio**, который поддерживает 8-канальный звук, **Dolby Digital Live!** и автоматическую конфигурацию звуковых портов. Да-да, и все это теперь реализовано в обычной материнской плате! Чем не чудо техники: дешево и сердито.



Оптические приводы

Говорить о CD/DVD/Combo-приводах здесь мы не будем. Все это уже прошлый век, пора обратить взоры на DVD±RW-приводы, да не простые, а с возможностью записи двухслойных дисков DVD+R DL, емкость которых равна 8,5 Гбайт; как говаривал известный супергерой мультя «Падал прошлогодний снег», «вот это мой размерчик».

Победителем в этой номинации стал оптический привод NEC ND-3500A. Собственно, чем он так нам приглянулся: он может похвастаться не только выдающимися скоростными характеристиками, но и высоким качеством записи болванок, а также скромной ценой. Просто идеальная покупка.



Технические характеристики оптического привода

Модель привода	NEC ND-3500A
Интерфейс	ATAPI
Объем буфера	2 Мбайт
Скорость чтения	CD — 48x, DVD — 16x
Скорости записи	CD-R/RW — 48x/24x, DVD-R/RW — 16x/4x, DVD+R/RW — 16x/4x, DVD+R DL — 4x
Время доступа	CD — 120 мс, DVD — 140 мс

Leadtek®
We Make Dreams a Reality



WinFast PX6600 GT TDH



AGP8X

WinFast A400 Ultra TDH



www.leadtek.com.tw

Мониторы

Производители ЖК-мониторов объявили настоящую войну тормозам — матрицам с большим временем отклика. Такие важные характеристики, как цветопередача, угол обзора, время отклика, заметно улучшились в течение 2004 года, и появились новинки, которые практически не уступают классическим мониторам с CRT-трубками. Да и цены на ЖК-панели падают быстро, что играет не последнюю роль при покупке.

Оптимальным выбором станет недорогой 17-дюймовый ЖК-монитор LG Flatron 1730B. Эта модель интересна не только своим дизайном, но и достойными характеристиками, а главное — ценой. У 1730B есть все необходимые функции и разъемы, включая цифровой вход.

Лучшим вариантом станет Samsung SyncMaster 710T с функцией поворота экрана. Эта ЖК-панель порадует вас великолепной эргономикой, изящным дизайном и большим количеством функций. Качество изображения также находится на очень высоком уровне — у этого монитора хорошая цветопередача (даже с черным цветом он справляется хорошо), матрица быстрая и легко справляется с играми и фильмами!



Технические характеристики мониторов

Модель	LG Flatron L1730B	Samsung SyncMaster 710T
Размер экрана	17 дюймов	17 дюймов
Яркость	250 кд/м2	300 кд/м2
Контрастность	550:1	600:1
Угол обзора (по горизонтали/по вертикали)	160°, 160°	160°, 160°
Время отклика	16 мс	12 мс
Отображаемые цвета	16,2 млн.	16,2 млн.
Максимальное разрешение	1280x1024	1280x1024
Видеоразъемы	D-Sub/DVI	D-Sub/DVI
Размеры	39,8x40,1x14 см	37x40,4x20 см

Акустика

Если вы хотите полностью погрузиться в атмосферу зумбродби-тельного экшена или ужасика в стиле **Silent Hill**, без хорошего звука вам не обойтись. Хорошая звуковая карта — это лишь полдела, вам еще понадобится хорошая акустическая система, да помощнее, чтобы соседям не было скучно.

Лучшим набором акустики для игр и фильмов станет 5-канальная **Logitech Z-5500 Digital** с декодером и пультом ДУ. На переднюю панель декодера вынесены все регулировки и ЖК-дисплей, на тыльную часть — основные разъемы. **Control Center** поддерживает систему **Dolby Digital**, **Dolby Pro Logic II**, **DTS** и **DTS 96 кГц/24 бит**. Звучат сателлиты громко и чисто (62 Вт, центральный — 69 Вт), сабвуфер (188 Вт) же придает еще большую мощность и глубину звучанию системы. Z-5500 Digital с легкостью справляется со звуком как в играх, так и в кино, перед сложными музыкальными этюдами он также не пасует!

Пятиканальная системы — это, конечно, хорошо, однако далеко не всегда есть возможность расставить такую массивную систему вокруг компьютера... И тут на помощь к нам приходят более компактные 2-канальные наборы акустики. Такие, как **Creative MegaWorks 250D**.

Этот набор прошел сертификацию **THX**, так что за качество звука точно беспокоиться не стоит. Мощность сабвуфера — целых **150 Вт**, сателлитов — **75 Вт** каждый. Одним словом, **MegaWorks 250D** — прекрасная альтернатива, если вы в буквальном смысле стеснены за компьютерным столом.



Клавиатуры и мышки

Для комфортной работы и беззаботной игры на компьютере просто необходима достойная клавиатура. Такая, как **Logitech Media Keyboard**, — она блещет стильным дизайном и хорошей эргономикой. Клавиши у нее мягкие и чувствительные, дополнительные кнопки расставлены продуманно, и случайно на них нажать сложно. Не менее интересной оказалась клавиатура **CyMotion Master XPress G86-21050**. По ее бокам разместились по пять дополнительных клавиш, кнопки регулирования громкости расположены прямо под руками, но не мешают работе. Особенно впечатляет дизайн модели — строгий и стильный, сама клавиатура тяжелая, и сдвинуть ее даже в пылу игры практически невозможно!

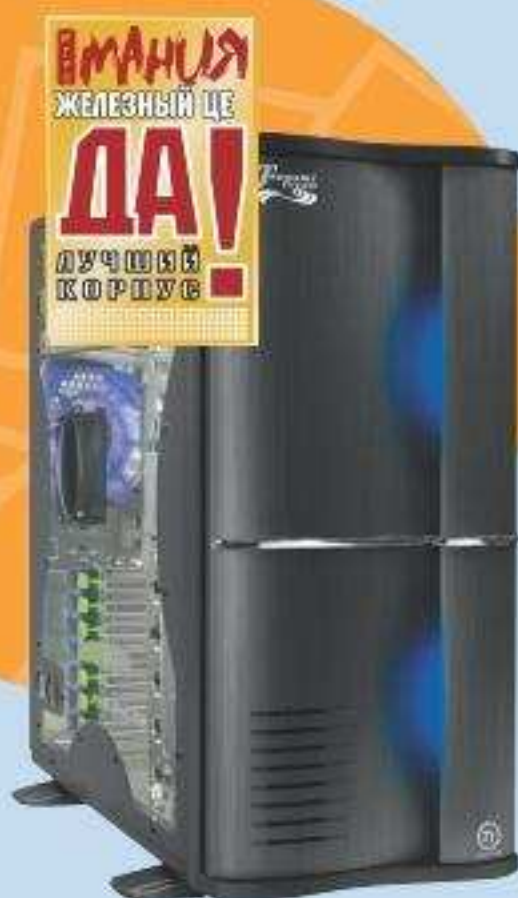
Клавиатура, безусловно, нужна для игры и работы, но не менее важным является манипулятор по имени мышь. Любой киберспортсмен скажет вам, что самое главное для победы — хорошая мышь. Без нее просто никуда. В этом году компания **Logitech** далеко оторвалась от своих конкурентов, выпустив великолепную мышь **MX 1000**. MX 1000 — стала первой лазерной мышью в мире, да к тому же и беспроводной. Ее дизайн просто роскошен, обилие кнопок и отлаженный софт порадуют даже самого привередливого пользователя. Для домашних побоищ и просто работы эта модель подходит идеально.



Корпуса

Лучшим корпусом этого года стал **Thermaltake Tsunami Aluminum Case**. Его изящные, мягкие переходы и подсветка на передней панели никого не оставят равнодушным. За дверцей скрываются четыре 5-дюймовых и один 3-дюймовый разъемы, а также **USB**-, **FireWire**- и аудиоразъемы. Внутренняя эргономика системника на высоте — устанавливать системную плату, жесткие диски и оптические приводы невероятно просто. Для эффективного охлаждения **Tsunami** оснастили двумя 12-сантиметровыми вентиляторами на передней и задней панелях, а на боковой стоит тихий 9-сантиметровый вентилятор. Немаловажно, что корпус выпускают в нескольких модификациях — черного и серебряного цвета, со сплошной боковой

панелью и с окном. **Thermaltake Tsunami Aluminum** будет настоящим украшением вашего компьютерного стола!

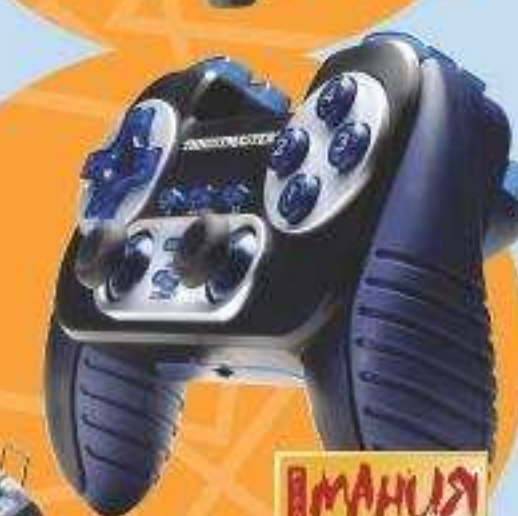


Игровые манипуляторы

Играть без джойстика, геймпада или руля с педалями — дело скучное. Никакая клавиатура и мышь не могут заменить их, кто бы что ни говорил. Взять хотя бы **Need For Speed: Underground 2** — сидеть за компьютером и со скучающим видом спокойно нажимать 2-3 кнопки на клавиатуре... Так и уснуть можно, другое дело руль с обратной отдачей и педали! А попробуй поиграть в новый **FIFA Soccer 2004** или **NHL 2004** на все той же клавиатуре — неудобно. То же самое и с авиасимуляторами: вместо того чтобы запоминать десяток-другой ключевых кнопок, разбросанных по всей клавиатуре, куда как проще купить навороченный удобный джойстик и просто наслаждаться полетом.

В общем, наш совет будет таков: если вы любитель авиа- и космосимов, обратите внимание на **Saitek X45**. Фанатам безумной скорости и адреналина предложим **Thrustmaster**

NASCAR Pro Force FeedBack 2. Для тех же, кто не мыслит жизни без аркад и спортивных симуляторов, мы предлагаем беспроводной геймпад **Wireless Dual Trigger** от той же компании **Thrustmaster**.



По итогам 2 квартала 2004 года Acer - №1 среди ведущих производителей ноутбуков (IDC, Gartner) и лидер рынка ЖК - мониторов в Западной Европе (Bryan Norris). Прагматичные и требовательные к качеству европейцы сделали свой выбор.

Что решаете Вы?

НОУТБУКИ acer

TravelMate 2353LC

Бескомпромиссная надежность, отличная производительность и великолепная эргономика - идеальный выбор для решения полного спектра классических офисных и мультимедийных задач.



Процессор: Celeron M 340 (1.5 ГГц)
Дисплей: 15" XGA (1024 x 768)
Видеоадаптер: интегрированный, до 64 Мб
Оперативная память: 256 Мб
Жесткий диск: 40 Гб
Привод: DVD+CDRW (Combo)
Сеть: 10/100 LAN
ОС: Windows XP Home

899 у.е.

TravelMate 4051LCi

Полноценная замена настольному персональному компьютеру. Оптимальное соотношение цена/производительность.

Процессор: Pentium M 715 (1.5 ГГц, 2 Мб)
Дисплей: 15" XGA (1024 x 768)
Видеоадаптер: интегрированный, до 64 Мб
Оперативная память: 256 Мб
Жесткий диск: 40 Гб
Привод: DVD+CDRW (Combo)
Сеть: 10/100 LAN, 802.11b/g (WiFi)
ОС: Windows XP Home



1229 у.е.

МОНИТОРЫ acer

AL1715ms

Отличное решение как для офисного, так и для домашнего использования. Время отклика 12 мс и высокое качество изображения делают этот монитор оптимальным выбором для любителей современных игр.

Диагональ: 17"
Разрешение: 1280 x 1024, 75 Гц
Яркость: 270 кд/м2
Контраст: 450:1
Углы обзора: 150° (Г), 135° (В)
Время отклика: 12 мс
Вход: D-sub
Встроенные динамики

329 у.е.



AL1914ms

Подойдет тем, кто предъявляет повышенные требования не только к качеству и размерам изображения, но и к габаритам корпуса. Отличный выбор для любых задач по умеренной цене.



Диагональ: 19"
Разрешение: 1280 x 1024, 75 Гц
Яркость: 250 кд/м2
Контраст: 500:1
Углы обзора: 140° (Г), 140° (В)
Время отклика: 12 мс
Вход: D-sub
Встроенные динамики

459 у.е.

acer

где купить



- г. Москва, ISM Computers, ул. Гарибальди, д.36 тел.: (095) 718-4010, 718-4020
- г. Оренбург, ISM Computers, тел.: (3532) 658-888
- г. Саратов, ISM Computers, тел.: (8452) 459-555
- г. Серпухов, "Навигатор", тел.: (27) 790-202
- г. Самара, "Прага", тел.: (8462) 701-701
- г. Екатеринбург, "Трилайн", тел.: (343) 378-7070

www.ism.ru

Оптовые продажи:
"Восточный Экспресс", тел.: (095) 956-9377

MP3-Плееры

Сказать, что MP3-плееры стали популярными, — это все равно что ничего не сказать. При этом разнообразие моделей потрясает воображение: каждый месяц появляется около десяти новых моделей, а то и больше.

В этом году компания **Digital Direction Electronics Co., Ltd (DDEC)** выпустила прекрасный плеер для меломанов — **Beatsounds EMP-100**. А хорош он тем, что крайне компактен и весит всего **33** грамма, при этом экран у него достаточно большой и информативный, наушники в комплекте звучат достойно, а емкость встроенного флэш-накопителя достигает **1024** Мбайт. Одной из фишек EMP-100 стала возможность редактировать логотип и создавать анимированную заставку для плеера, а также загружать новые шрифты. Поддерживают гаджет аудиоформаты **MP3, WMA и ASF**. Для большей глубины и мощности звука советуем включить технологию **WOW** от **SRS Labs**. А если записанные треки успели надоесть, включайте радио по вкусу! Beatsounds EMP-100 питается от встроенного аккумулятора и без подзарядки может проработать **12** часов кряду.

Самым-самым плеером в этом году стал **Zen Micro** от извест-

ной всем компании **Creative**. В отличие от EMP-100, в котором используется флэш-накопитель, в нем стоит **1-дюймовый жесткий диск** емкостью **5** Гбайт, на который помещается более **2500** песен! Еще одной отличительной особенностью новинки стал миниатюрный дизайн (**84x51x19** мм) и малый вес (**108** г); для сравнения: размеры **Zen Touch** составляют **105x68x22** мм, а вес — **203** г. Тех пользователей, которым уже набили оскомину скучные цвета (черный, серый, белый) современных плееров, порадуем: разработчики позаботились о том, чтобы выпустить 10 моделей разных цветов, от классического черного до оранжевого и розового. Проигрывает Zen Touch форматы MP3, WMA и WAV, есть в нем и уже привычный FM-тюнер и диктофон. Съёмного аккумулятора хватает на 12 часов, но если вы собрались в далекое путешествие, рекомендуем прикупить дополнительную батарею.

Технические характеристики MP3-плееров

Модель	Beatsounds EMP-100	Creative Zen Micro
Встроенная память (Мбайт)	128/256/512/1024	5 Гбайт
Экран	ЖК	ЖК
Поддержка файлов	MP3, WMA, ASF	MP3, WMA, WAV
Эквалайзер	Есть	Есть
Диктофон	Есть	Есть
Форматы записи и битрейт	WAV	WAV
FM-тюнер	Есть	Есть
Версия USB	1.1	2.0
Питание	Встроенный аккумулятор	Съёмный аккумулятор
Габариты	30x89x16 мм	51x84x19 мм
Вес	33 г	108 г
Время работы	12 часов	12 часов

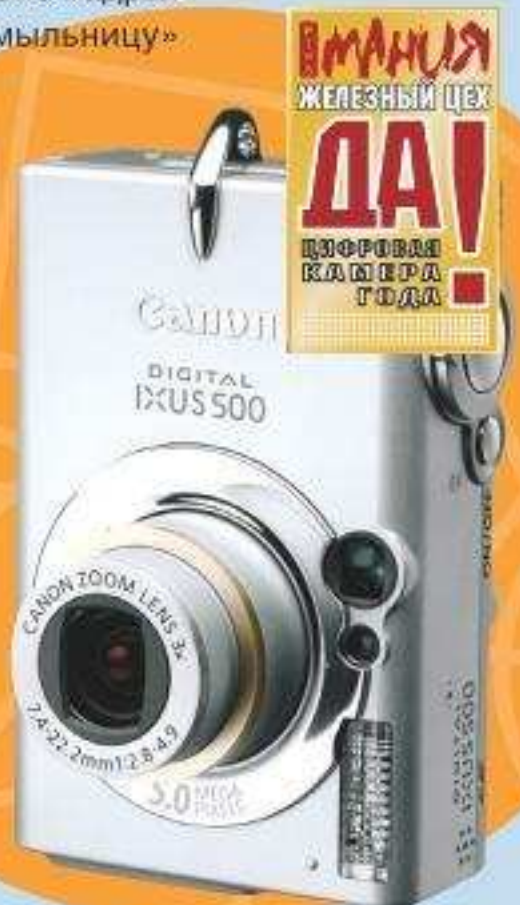


Цифровые фотокамеры

Век аналоговой фотографии потихоньку подходит к концу, хотя упирается древняя технология уже довольно долго, и такое ощущение, что это будет продолжаться вечно. Тем не менее преимущества цифровой фотографии очевидны: можно делать сотни и тысячи снимков, создавать из них цифровые фотоархивы, а распечатывать только самые лучшие кадры!

Сразу скажем, что покупать «мыльницу»

баксов за **100-250** не стоит, ничего, кроме разочарования, она вам не принесет; поэтому для вас, начинающие папарацци, мы рекомендуем цифровик **Canon Digital Ixus 500** — 5-мегапиксельная камера с максимальным разрешением снимка **2592x1944**, 3-кратным оптическим 4-кратным цифровым зумом, возможностью записывать видео. Ixus 500 хорош тем, что с ним можно делать хорошие кадры не только днем, но и в вечернее время суток, да и при макросъемке он не пасует. Всевозможных настроек в нем также очень много.



Технические характеристики цифровых фотоаппаратов

Модель	Canon Digital Ixus 500
Матрица	5,0 Мп
Разрешение	2592x1944, 2048x1536, 1600x1200, 640x480
Видео	640x480 10 кадров/сек., 320x240 15 кадров/сек., 160x120 15 кадров/сек., продолжительность видеозаписи — 3 минуты
Светочувствительность	ISO 50, 100, 200, 400
Фокусное расстояние	36-108 мм (эквивалент 35-мм камер)
Оптический зум	3x
Цифровой зум	4x
Макросъемка	фокусировка 5 см
Формат файлов	JPEG
Формат видео	AVI (звук)
Флэш-память	CompactFlash I
Размеры	8,7x5,7x2,7 см
Вес	190 г



МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K



**Интернет-карта
в ПОДАРОК***

* Только для модемов
с наклейкой ROL



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI Plus

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

Новые похождения
Хрюнделя и Лохматого
на
omni.zyxel.ru

Boston PC
www.bostonpc.ru

Где купить:

Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Тайсу тел. (095) 784-66-19, www.taisu.ru
Ультра Компьютерс (095) 775-7566, www.ultracomput.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenr.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, www.uaft-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



У меня появилась проблемка с моим CD-RW-приводом. Раньше он записывал диски где-то в среднем за 6-7 минут, а теперь за 12-15. Я недавно переустанавливал Windows, может, причина проблемы кроется именно в этом?

Вообще, проблема возникает из-за того, что очищается промежуточный буфер, в котором хранится очередной кусок записываемых данных. В результате привод снижает скорость записи, для того чтобы синхронизировать скорость заполнения буфера и собственно записи. Это прямая причина появления тормозов. Есть еще и косвенная причина, она может нам помочь. Дело в том, что при переустановке системы **Windows** установила не совсем правильный IDE-контроллер, в результате чего ваш привод не может с ним нормально работать. Попробуйте переустановить контроллер, а в случае неудачи отключите в BIOS режим **UDMA** для IDE-канала, на котором висит рекордер. Это заставит его работать в режиме **PIO4**, что приведет к более высокой загрузке процессора при работе с приводом (что не столь критично при современных мощностях процессоров), зато избавит от проблем с буфером. DMA-режим отключать надо только в BIOS, под Windows он может быть включен. Если нет желания отключать UDMA, то можно попробовать выставить привод на отдельный шлейф в качестве **Master**-устройства, в полном одиночестве (без **Slave**).



Здравия желаю, товарищ Горячев. Обращаюсь к вам за помощью, за советом. Недавно один мой друг рассказал, что существует способ загрузки Windows, при котором не возникает проблем между играми и программами, работающими в фоновом режиме (антивирус Касперского и другие). Расскажите, пожалуйста, как это работает.

Действительно, в **Windows** возможна так называемая «чистая» загрузка. В этом режиме загружаются только основные драйвера и службы Windows, в то время как в обычном режиме автоматически загружаются различные антивирусные и/или системные программы, которые могут конфликтовать с различными играми и программами. Кроме этого они просто затормаживают работу системы и всех запущенных приложений. Для того чтобы эти программы не загружались, и производится «чистая» загрузка.

Чистую загрузку можно провести практически во всех версиях Windows: **Windows 98**, **ME** и **XP**. В **Windows XP** вы должны войти в систему с учетной записью администратора или члена группы «Администраторы». Если компьютер подключен к локальной сети, сетевая политика может препятствовать выполнению этой процедуры.

В **Windows XP** загрузка производится следующим образом: заходим в «Пуск» → «Выполнить» → набираем «**msconfig**» (без кавычек). Запустится программа, в которой можно будет провести детальную настройку системы. На вкладке «Общие» выберите параметр «Выборочный запуск». В этом разделе снимите следующие флажки: «Обрабатывать файл **SYSTEM.INI**», «Обрабатывать файл **WIN.INI**», «Загружать элементы автозагрузки». Затем на вкладке «Службы» установите значок «Не отображать службы **Microsoft**» и нажмите кнопку «Отключить все». После этого нажмите «ОК» и соглашайтесь на перезагрузку.

«Чистая» загрузка в **Windows ME** производится аналогично. Загружайте «**msconfig**», выбирайте «Выборочный запуск», а затем снимите следующие флажки: «Обрабатывать файл **Win.ini**»,

«Загружать элементы меню автозагрузки», «Загружать меню автозагрузки». После этого откройте вкладку «Запуск», установите флажок «**StateMgr**» и нажмите кнопку «ОК». Далее перезагружайтесь.

Аналогично в **Windows 98** зайдите в **msconfig**. Далее пройдите в «Выборочный запуск» и снимите флажки «Обрабатывать файл **Config.sys**», «Обрабатывать файл **Autoexec.bat**», «Обрабатывать файл **Winstart.bat**» (если установлен и доступен), «Загружать элементы меню автозагрузки». Выберите вкладку «**Win.ini**», разверните папку [windows] и снимите флажки «load=» и «run=».

Сразу предупрежу, что после выполнения чистой загрузки некоторые службы и автоматически загружаемые приложения станут недоступными. Если они нужны вам постоянно, и вы даже играете с включенной аськой, то загружайтесь в обычном режиме. Делается это через все тот же **msconfig** — путем выбора режима «Обычная загрузка».



Здравствуй, Дмитрий Горячев! Совсем недавно я заметил, что клавиши левый **ALT** + стрелка влево не работают и пробел + стрелка влево + стрелка вправо не работают. В основном эта проблема в глаза не бросается, но в гонках раздражает очень сильно. Можно ли исправить эту проблему?

Подобное могло произойти из-за механической неисправности клавиатуры — ресурс у нее ограничен как-никак. Я, конечно, могу посоветовать меньше играть в шутеры и гонки, но тогда меня закидают тухлыми помидорами, поэтому вот другой совет. Он заключается в следующем: прочистить клавиши или произвести маленький ремонт клавиатуры. Например, у пленочной клавиатуры от слишком частых и сильных нажатий смещаются или раздавливаются резинки внутри кнопок. В этом случае ее надо разобрать и поставить все резинки на место. Если какие-то из них испортились и нуждаются в замене, возьмите недостающие с «ненужных» кнопок. Штырьковая клавиатура тоже грешит подобными проблемами, но в меньшей степени. Кнопки на штырьковой клавиатуре могут просто забиться грязью и перестать работать. Неработающую кнопку нужно отодрать (не бойтесь применять силу), вычистить все то, что накопилось под ней, и поставить на место.

Вот и весь ремонт!



Здравствуй, уважаемый Д. Горячев. У меня появляется синий экран смерти с надписью: «**STOP x0000001E KMODE_EXCEPTION_NOT_HANDLED Beginning dump of physical memory**» или «**STOP 0xC000021A {Fatal System Error} The Windows Logon Process terminated unexpectedly**». Потом набираются проценты, компьютер перезагружается. Вообще, машина стала работать медленнее, хотя недавно я делал форматирование жесткого диска. Помогите, пожалуйста. Операционная система — **Windows 2000**.

Похоже, что ваша система заражена вирусом **Backdoor.NTHack**. Этот вирус начинает работать, когда запускается файл **DI.bat**, что находится в папке **InetPub\Scripts**. В результате его работы на компьютер устанавливаются файлы **Firedaemon.exe**, **Sud.exe**, **Os2srv.exe** и **Mmtask.exe** (этот файл присутствует в **Windows 98**, а в **Windows 2000-XP** его нет и быть не может, будьте внимательны!) и, в зависимости от версии вируса, возможно, некоторые другие, например **Sud.exe** или **Index.exe**. Эти файлы запускаются как сервисы и в диспетчере задач видны только на закладке «Процессы».

Приступим, собственно, к процессу исправления. Для начала зайдём в консоль восстановления (**Recovery Console**). Находим и смотрим следующий ключ реестра: **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon**. В его параметре **GinaDLL** находится путь к файлу **Newgina.dll**. Найдите этот файл и переименуйте его в **Newgina.old**.

После этого ищите файл **Gina.dll** или **Msgina.dll**, если вирус не стал его переименовывать. Именно этот файл вирус заменяет своим. Переименуйте его в **Newgina.dll**. Теперь будет загружаться правильный **Gina.dll** под видом вирусного **dll**-файла. Можно не изменять файл, а записать в вышеприведенном ключе реестра путь и имя реального файла **Gina.dll** (**Msgina.dll**).

Также необходимо выгрузить из памяти процессы вируса и удалить их файлы из папки **Winnt\System32\Os2\Новая папка**. После этого удалите файл **DI.bat** из папки **inetpub\Script**.

Кроме этого нужно удалить **tmp**-файл, что в корне диска **C:**. Кстати, там хранятся все ваши пароли, взломанные вирусом, в том числе пароли на интернет. Наконец, в последнюю очередь удалите созданный вирусом на вашем компьютере FTP-сервер под названием **«User»**.

Все, теперь ваша система полностью очищена от вируса.



Пожалуйста, помогите: синий экран смерти не дает жить спокойно. Выдает мне «Stop: 0x00000050 (0xFC67FADS, 0X00000000, 0XBF87A606, 0x00000000) win32k.sys — Address BF87A606 base at BF800000, DateStamp 3d6de5e5». Раньше компьютер перезагружался, только когда я играл в мощные игры, а теперь синий экран не дает ни одной программы запустить. Мой процессор — Celeron 1100 МГц. Его температура 51 градус C. Мне сказали, что это много, и я купил мощный кулер, рассчитанный на частоту 2600, но проблема не решается. Что делать?

Перезагрузки компьютера явно были связаны с перегревом компьютера. Ошибка типа **Stop 0x00000050** к перегреву не имеет никакого отношения. Она возникает при обращении какой-либо программы к CD-ROM. В драйвере оптического привода есть файл **Udfs.sys**, который периодически не может правильно посчитать длину файла, считываемого с диска, — это и приводит к ошибке. Проблема устраняется установкой **Service Pack 2** для **Windows 2000** или **Windows XP**.



Как сделать так, чтобы программа, требующая администраторских привилегий, работала и на учетной записи обычного пользователя? Очень неудобно постоянно перезагружаться для запуска одной-двух программ. Тем более в моей учетной записи все настроено на мой вкус, а в администраторской работать неудобно.

Наиболее простой способ — это запустить программу через пункт **«Запуск от имени...»** в меню, вызываемом правой кнопкой мыши. При этом откроется окно выбора пользователя. Выбираем нужного, например администратора, вводим пароль, и все. Если неохота делать это каждый раз при запуске, можно создать **CMD**-файл и запускать его. Для запуска программы под другим пользователем из командной строки служит консольная команда **runas** с опциями, о которых можно узнать, набрав **«runas /?»** (без кавычек).

Но даже при использовании **CMD**-файла все равно придется вручную вводить пароль для соответствующего пользователя. Чтобы полностью автоматизировать загрузки, придется воспользоваться следующей методикой. Входим в систему с учетной записью администратора, запускаем **regedit.exe**, в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE /SOFTWARE** находим подраздел нужной программы. Затем в пункте **«Разрешения»**, появляющемся по правому клику мышки, выставляем полный доступ на эту ветвь реестра для пользователя или группы пользователей, которые будут с ней работать. Если программа использует кроме раздела

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Совет читателям от читателя Юнеева Павла а.к.а **Scorpion**.

Многие из вас сталкивались с такой проблемой, как тормоза после установки антивируса **Касперского**... С одной стороны — хорошо, что антивирус, но обращали ли вы внимание, как один из процессов нагружает вашу машину... Тут есть, на мой взгляд, идеальное решение: заходим в **«Панель управления»**, затем **«Администрирование»** и **«Службы»**. Находим службу **kavsvc**, жмем на нее правой кнопкой мыши и выбираем свойства. Далее ищем строку **«Тип запуска»** и ставим **«Вручную»**. Все, теперь эта служба будет запускаться только тогда, когда вы решите просканировать свой агрегат.

HKEY_LOCAL_MACHINE еще и раздел **HKEY_CURRENT_USER**, нужно запустить редактор реестра под учетной записью администратора, далее найти ветку **HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Имя_компании\Имя_программы** (иногда встречается только раздел **«Имя_компании»**, в котором хранятся параметры для нескольких программ этого производителя) и выбираем ее. Затем с помощью меню **«Реестр»** экспортируем выбранную ветвь в файл. При выборе пути сохранения файла учтите его доступность для других пользователей. Перегрузившись под обычным пользователем, импортируйте этот файл — достаточно дважды щелкнуть по **.reg**-файлу в **«Проводнике»**, ответить **«Да»** на запрос и подтвердить выполнение операции (**OK**). После перезагрузки компьютера программа должна работать и под этой учетной записью.



Помогите решить проблему, дело вот в чем: во время работы в сети Интернет у меня появляется синий экран смерти, а на нем всякие закорючки, прочесть можно только вот что: DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL *STOP: 0x000000D1 (0x00000000, 0x00000002, 0x00000001, 0xF6BF99E8) ***winacusb.sys address F6BF99E8 base at A61C000B Date Stamp 3c6c3811. Система у меня Windows XP SP1, внешний модем D-link. Помогите, срочно нужна специальная помощь.**

Помощь нужна срочная и специальная, значит, вы обратились куда надо — в **«Горячую линию»**. Сообщение **Stop 0xD1** или **DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL** указывает на то, что системе не удалось получить доступ к файлу подкачки с помощью процесса **IRQL**. Сообщение содержит четыре параметра, в вашем случае это: **0x00000000**, **0x00000002**, **0x00000001** и **0xF6BF99E8**. Они означают:

1. количество зарезервированной памяти;
2. код **IRQL**;
3. тип попытки доступа (**0x00000000** — чтение, **0x00000001** — запись);
4. адрес зарезервированной памяти.

Ошибки такого рода часто возникают из-за некачественных драйверов. Вы недавно устанавливали какие-то драйвера или системные программы (программы, работающие как сервисы **Windows XP**)? Если да, то попробуйте восстановить старую версию драйверов, сделав откат. **Windows** сохраняет предыдущую версию драйверов, так что в любое время можно вернуть старую версию. А можно установить новейшие драйвера, наверняка разработчики исправили ошибку в новой версии. Экзотический вариант возникновения этой ошибки — несовместимость установленного модуля оперативной памяти с чипсетом материнской платы. Как временную меру от этой ошибки можно предложить отключение файла подкачки. Временную потому, что файл подкачки необходим **Windows** для хранения излишков данных. Если у вас мало памяти (**128-256** Мбайт), то это может быть очень опасно. Отключить файл подкачки можно, нажав правой кнопкой на **«Мой компьютер»** → **«Свойства»** → **«Дополнительно»** → **«Быстродействие»** → **«Дополнительно»** → **«Виртуальная память»** → **«Изменить»** и поставив на всех логических дисках режим **«Без файла подкачки»**.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

ИЗ МУХИ СЛОНА

We just dragged 5 month old Jessica off to an "undisclosed location." Her family will never see her again.



What makes you think you're so special?

RIAA

WATCH YOUR ASS

Зверства, учиняемые Американской ассоциацией звукозаписывающих компаний (RIAA), не пугают пользователей — об этом свидетельствует неуклонный рост числа любителей пиринговых сетей. Аналитики компании BigChampagne утверждают, что сейчас ими пользуются свыше 7,5 млн. человек, тогда как год назад их было «всего лишь» 4,4 млн. Но RIAA не сдаётся: недавно были поданы иски против ещё 754 человек, пойманных на файлообмене (в основном это студенты). Общее число исков к любителям нелегальной музыки перевалило за семь тысяч.

Уважение к копирайту планируется прививать с младых когтей: организации British Music Rights удалось пролоббировать решение о введении в британских школах уроков... по защите авторского права. Вдалбливать, что такое хорошо (покупать музыку на CD и в интернет-магазинах) и что такое плохо (скачивать ее из P2P-сетей и пиратских сайтов), будут школьникам в возрасте от 11 до 14 лет.

Что интересно, далеко не все музыканты приветствуют столь жесткую политику RIAA и Ко. По данным одного из бесчисленных американских аналитических агентств Pew Internet and American Life Project (исследование проводилось в декабре 2003 г., но вряд ли цифры с тех пор успели сильно измениться), 43% считают, что пиринг для них — это лишняя реклама, хотя и бесплатная. По мнению 47% респондентов, файлообменные сети наносят им ущерб. Но при этом свыше 60% сходятся в том, что ущерб этот незначителен.

Несмотря на разгул пиратства, интернет-магазины, торгующие музыкой, рапортуют об успехах. Самый крупный такой магазин, iTunes Music Store (это, напомним, предприятие Apple), отчитался недавно о продаже 200-миллионной композиции (цена каждой — \$0,99). В затылок ему дышит Napster, второй по популярности онлайн-музыкальный магазин. Далее с куда большим от-

ставанием следуют MSN, RealPlayer Music Store, MusicMatch, Realon RadioPass и MusicMatch. Как видно, у интернет-торговцев дела идут превосходно. Так что RIAA, мягко говоря, преувеличивает масштабы «бедствия».



ШПИОНЫ СРЕДИ НАС

Microsoft продолжает подгрести под себя рынок прикладных программ. Некоторое время назад мы сообщали, что редмондский гигант разрабатывает собственный антивирус. Теперь же Microsoft взялась за разработку антишпионских приложений. Специально для этого ею была приобретена компания Giant Company Software, имеющая большой опыт работы в этой сфере (ее перу принадлежит Giant AntiSpyware). Название утилиты еще не объявлено, но к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, ее бета-версия уже появится в Сети.

ДЫРЯВЫЕ БРАУЗЕРЫ

К сообщениям об обнаружении очередной опасной дыры в том или ином браузере все уже так привыкли, что даже не обращают на них особого внимания. Но здесь случай особый: уязвимость, найденная сотрудниками компании Secunia, присутствует не в каком-то одном, а во всех основных браузерах: Internet Explorer 6.0, Mozilla Firefox 1.0 и Opera 7.54. Воспользовавшись этой дырой, злоумышленники могут подменить содержимое всплывающих окон (pop-up) и тем самым похитить конфиденциальную информацию. Проверить, уязвим ли ваш браузер, можно по следующему адресу: http://secunia.com/multiple_browsers_window_injection_vulnerability_test/

ЯВЛЕНИЕ ПОИСКОВИКА НАРОДУ

Без лишнего шума и особый помпы Microsoft выпустила бета-версию поисковика MSN Toolbar Suite — прямого конкурента Google Desktop. Программка позволяет искать информацию по ключевым словам не только в Сети, но и на самом компьютере. В качестве вишенки сверху добавлена функция автозаполнения всевозможных анкет и



окон с паролями и блоками всплывающих окон. Взять MSN Toolbar Suite можно с нашего диска.



EASTER EGGS

MACROMEDIA FLASH 5.0

Откройте программу, зайдите в меню «Помощь» и выберите пункт «О программе». Найдите в правом нижнем углу логотип Macromedia, кликните левой кнопкой мышки на этот логотип, и он тут же запыряет.

Прислал Виктор Дмитриев
(tolmach_dvd@rambler.ru)



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

БОРЬБА С ТРОЯНАМИ

Бороться с троянами можно и без использования антишпионских программ — удалять их вручную. Обнаружить их можно, включив поиск по жесткому диску. Параметры поиска следует выставить следующие: расширение — DLL или EXE, размер — не более 50-60 Кбайт, дата создания (или изменения) — начиная с того дня, как вы заподозрили присутствие шпиона (если в это время вы устанавливали много разных программ, поиск мало что даст). Присмотритесь к тем файлам, которые нашла система: среди них наверняка есть ваши «пациенты». Учтите, они могут маскироваться иконками других программ и иметь названия, схожие с именами системных файлов.

РЕАНИМАЦИЯ ФАЙЛОВ ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ УДАЛЕННЫХ ДАННЫХ

Вселенский закон подлости утверждает, что если какая-нибудь неприятность может случиться, она обязательно случается. Для пользователя компьютера одной из самых болезненных неприятностей считается, конечно же, потеря данных. Причиной потери данных может быть что угодно: банальная ошибка (некоторое время назад в Сети был опубликован список самых глупых и нелепых поступков, совершенных людьми при работе за компьютером, и первую строчку в нем занял случай, когда один мужчина по ошибке начисто удалил всю свою самую ценную информацию и заметил это лишь после того, как удаление было завершено), крах винчестера, диверсия вируса — жизнь, черт ее подери, неистощима на выдумки. И если уж с вами приключилась такая неприятность, встречать ее надо во всеоружии.

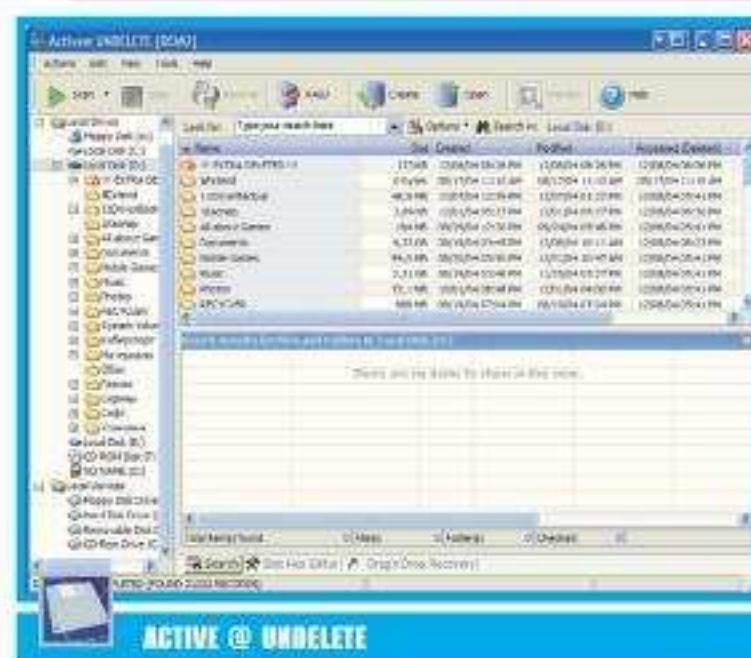
ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Сама по себе потеря данных не так уж страшна. При удалении данных операционная система на самом деле ничего не удаляет, а всего лишь переименовывает стираемый файл, ставя в начале его имени специальную метку. Файл с такой меткой становится невидимым, физически он никуда не исчезает. Однако то пространство, на котором он находится, считается свободным, поэтому при записи на это место новой информации

удаленный файл будет безжалостно стерт — и на этот раз навсегда. То же самое происходит и при форматировании: создается новая таблица разделов, и все данные, имевшиеся на диске, остаются на своем месте, хотя и считаются удаленными (к низкоуровневому форматированию это не относится).

Таким образом, если у вас пропала какая-то информация, то первое, что нужно сделать, — это ничего не делать. То есть ни в коем случае ничего не записывать на тот диск, на котором были стерты файлы (с системным диском все несколько сложнее — операционка постоянно создает какие-то временные файлы, так что потерь информации избежать почти не удастся; поэтому, кстати, держать на этом диске самые ценные данные не рекомендуется). Восстановить же затертые файлы помогут специальные программы, самые лучшие из которых мы рассмотрим ниже. Только помните, что эти утилиты *не предназначены* для вытягивания информации с дисков с физическими повреждениями.

ACTIVE @ UNDELETE 5.1



Здесь, что называется, все как у людей: поиск затертых файлов на жестком диске, RAID-массивах, переносных устройствах (Secure Digital, Compact Flash, SmartMedia, SONY Memory Stick, Iomega ZIP) и на всех существующих файловых системах (FAT12, FAT16, FAT32, NTFS, NTFS5 и NTFS+EFS), беспроblemная работа под всеми операционными системами семейства Windows; функция preview (просмотр удаленного файла) и... да и, собственно, все. Ах да, сканировать диски на предмет незаслуженно репрессированных файлов в **Active @ UNDELETE** можно двумя способами: Simple — быстрый, но поверхностный поиск, и Advanced — очень медленный, но куда более результативный. Выложенная нами на диск демо-версия работает беспроблемно, но размер файла, который можно восстановить с ее помощью, ограничен 64 Кб.

Плюсы

+ Два уровня поиска, поддержка RAID.

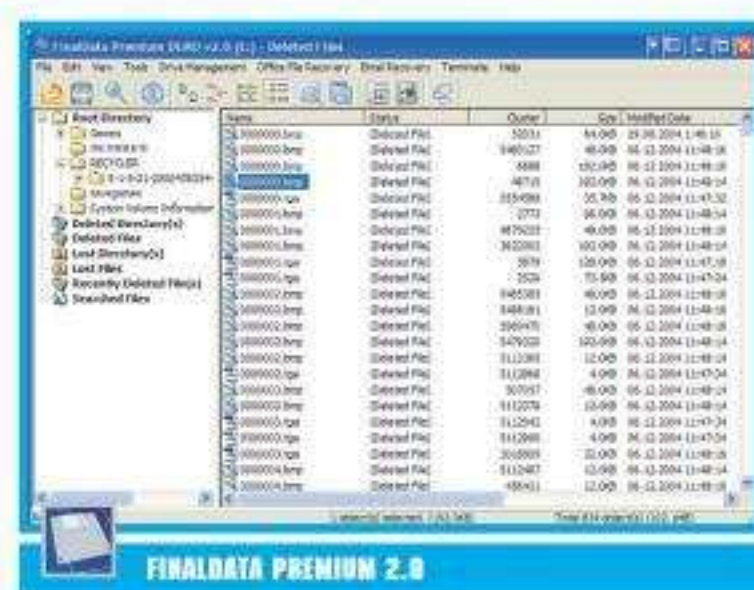
Минусы

— Нет функции восстановления писем и механизма безвозвратного удаления файлов.

Резюме: Типичная программа со стандартным набором возможностей. Ничего выдающегося, но и ничего такого, что можно было бы отнести к явным недостаткам.

FINALDATA PREMIUM 2.0

FinalData Premium 2.0 приглянулась нам по двум причинам. Во-первых, это одна из не-



многих программ (наряду с **Iolo Search and Recover 2**), которая позволяет восстанавливать удаленные письма. Во-вторых, с ее же помощью можно осуществлять мониторинг и защиту файлов от случайного их уничтожения (к сожалению, в демке эта функция недоступна). В остальном утилита ничем не отличается от своих товаров: unerase затертых и поврежденных файлов, папок, партиций (секторов на жестком диске). Отпугивает лишь заоблачная цена: программа, безусловно, хорошая, но, согласитесь, \$199,95 (вы не ослышались!) — это явный перебор.

Плюсы

+ Защита файлов от случайного удаления, восстановление удаленных писем.

Минусы

— Завышенная цена.

Резюме: FinalData Premium 2.0 была бы идеальна в тандеме с **Iolo Search and Recover 2**. Получилась бы двойная защита: первая программа защищает информацию от удаления, вторая — восстанавливает ее в случае, если потеря данных все-таки произошла.

ILO SEARCH AND RECOVER 2



Не полюбить эту программу просто невозможно: высокая скорость работы, поддержка всех мыслимых файловых систем, поиск затертых файлов не только жестком диске, но и на любом девайсе, у которого есть хоть какая-то постоянная память (цифровые фотоаппараты, флешки, mp3-плееры, дискеты), функция preview, при помощи которой можно просмотреть затертый файл, не восстанавливая его (как в его естественном виде, так и в шестнадцатеричной кодировке), восстановление потерянных писем (поддерживаются **Outlook Express**, **Qualcomm Eudora** и **Netscape Email**, а вот наш любимый **The Bat!**, увы, забыли), возможность безвозвратного удаления данных (это может понадобиться,

THE BAT! MESSAGE RECOVERY



The Bat! по праву считается лучшим почтовым клиентом на сегодняшний день, но, увы, распространен он пока не столь широко, как хотелось бы. Из-за этого возникает множество неудобств: проблематично сделать бэкап переписки (потому что утилиты для резервного копирования в большинстве своем о существовании **The Bat!** и не подозревают), невозможно восстановить затертые или поврежденные письма (потому что uneraser'ы в большинстве своем (см. **Iolo Search and Recover 2**) тоже не знакомы с этим почтовиком) и так далее. **The Bat! Message Recovery** поможет избавиться хотя бы от одной из этих проблем. Эта программа позволяет извлечь письма из баз **The Bat!** в виде отдельных файлов (в формате MSG). Извлеченные файлы можно импортировать обратно в **The Bat!** или какую-нибудь другую почтовую программу, не поддерживающую формат tbb (это может пригодиться, если **The Bat!** нет под рукой).

если, например, нужно подчистую стереть файл с паролями к вашему любимому порно-сайту, чтобы мама\подруга\жена не нашла) — в общем, все, что душа пожелает. И еще кое-что: у **Iolo Search and Recover 2** самый стильный интерфейс.

Плюсы

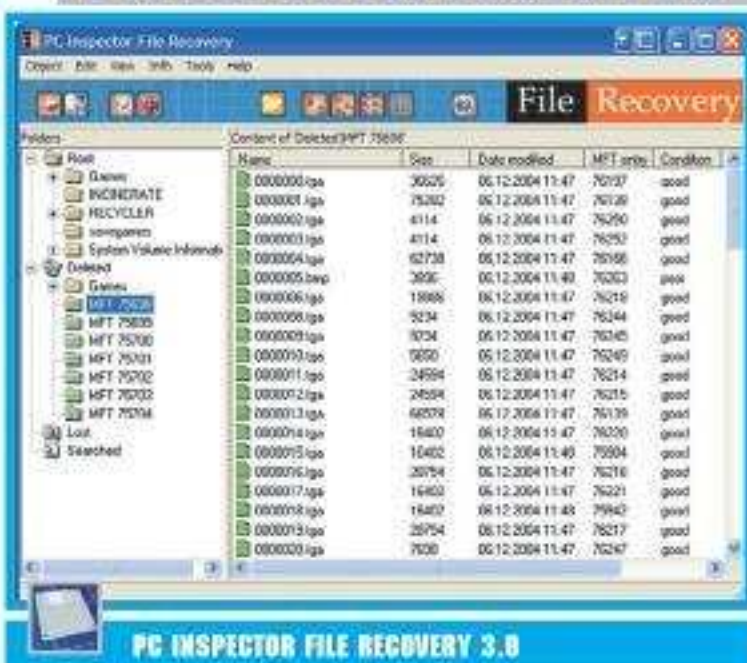
+ Самый богатый набор функций, красивый интерфейс.

Минусы

— Платность.

Резюме: Титул лучшей из лучших, нашла «da best!» и увесистая медалька «Наш выбор» достаются именно Iolo Search and Recover 2. Объяснение, почему именно она, а не какая-нибудь другая программа, см. тремя абзацами выше.

PC INSPECTOR FILE RECOVERY 3.0



PC Inspector File Recovery принадлежит перу кадавров из **Convar Europe**, которые кроме всего прочего занимаются реанимаци-

ей и ремонтом убитых винчестеров. Программа мало чем отличается от аналогов, но у нее есть одно очень серьезное преимущество: она бесплатна. При запуске вам предложат выбрать, что именно вы хотите реанимировать: Recovered deleted files — восстановление файлов, удаленных обычным способом, Find lost data — восстановление данных, потерянных из-за сбоя файловой системы или при форматировании, Find lost drive — поиск логических дисков, ставших по какой-то причине невидимыми для операционной системы (а значит — и недоступными). Кстати, не пугайтесь того, что список логических дисков дублируется — так и должно быть.

Поддержка русского языка сделана довольно криво: часто бывает так, что вместо кириллицы программа выводит форменную абракадабру.

Плюсы

+ Бесплатность, очень быстрое сканирование.

Минусы

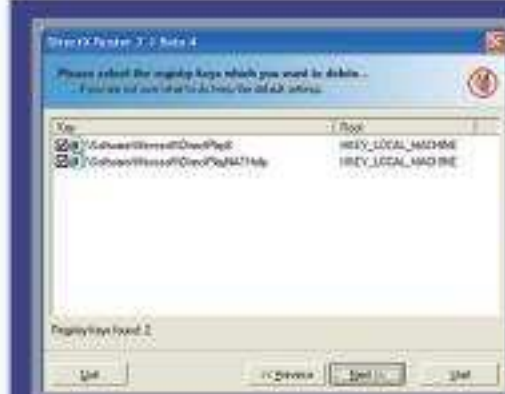
— Спартанский минимум функций.

Резюме: Эта утилита проигрывает образцово-показательной Iolo Search and Recover 2 практически по всем пунктам. Но есть у нее и два неких плюса — самая высокая скорость сканирования и бесплатность.



Несмотря на то что программ для реанимации затертых файлов великое множество, выделить лучшую из них не составляет никакого труда — это Iolo Search and Recover 2. Остальным программам тягаться с ней не под силу,

DIRECTX ERADICATOR 1.09 BETA 2\ DIRECTX BUSTER 2.1 BETA 4 BUILD 41



Необходимость в удалении **DirectX** возникает не так уж часто, но если уж такое случается,

каждому второму пользователю приходится озадаченно скрести затылок (каждый первый в это время не менее озадаченно скребет непечатное место): а чем, собственно, его можно удалить, если стандартные деинсталляторы над ним не властны? В этом случае на помощь придут утилиты **DirectX Eradicator** и **DirectX Buster**, которые удалят все файлы, относящиеся к **DirectX**, и все его записи из реестра. Eradicator предназначена для Windows XP, Buster — для Windows 9X, ME and W2K.

но у каждой из них есть какие-то свои преимущества. **FinalData Premium 2** (в отличие от Iolo Search and Recover 2 у нее нет ограничения по времени использования) восстанавливает потерянную почту и защищает файлы от непреднамеренного удаления; **PC Inspector File Recovery** отличается чрезвычайно высокой скоростью работы; **Active @ UNDELETE** имеет двухуровневую систему поиска. Так что окончательный выбор — за вами. ■

БЕЗ ВОЗВРАТА



У программ для восстановления удаленных файлов есть не менее полезные антиподы — утилиты для безвозвратного удаления файлов. Эти приложения удаляют данные с жесткого диска подчистую — так, что даже восстановить их потом становится просто невозможно (такие предосторожности уместны, если вам нужно уничтожить какую-нибудь конфиденциальную или компрометирующую информацию — пароли, переписку, cookies и тому подобное). То же самое, правда, умеют и некоторые **uneraser'ы** (к примеру, Iolo Search and Recover 2), но их возможности куда скромнее.

EAST-TEC ERASER 2004 V. 5.6

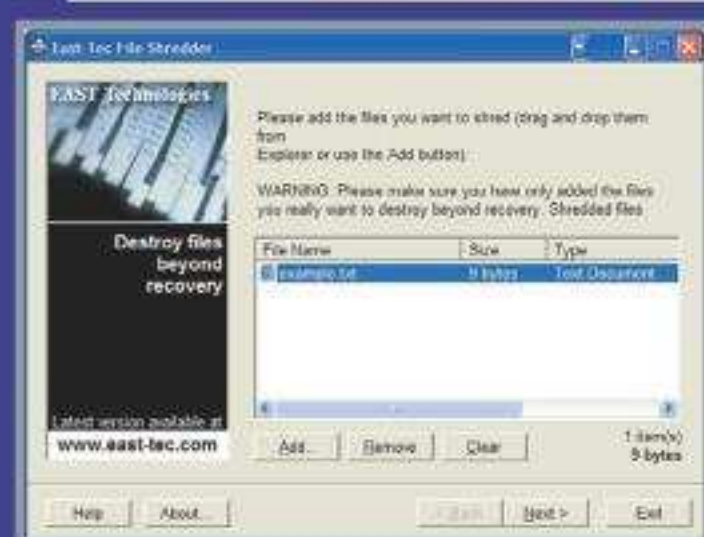
Лучшая утилита в своем классе. **East-Tec Erase 2004** может уда-



лать абсолютно все — файлы, письма (The Bat! снова не поддерживается — программа работает только с Outlook, Eudora и Netscape Mail), данные, содержащиеся в кэше браузера и cookies (здесь тоже не обошлось без дискриминации — с Internet Explorer, Mozilla\Mozilla

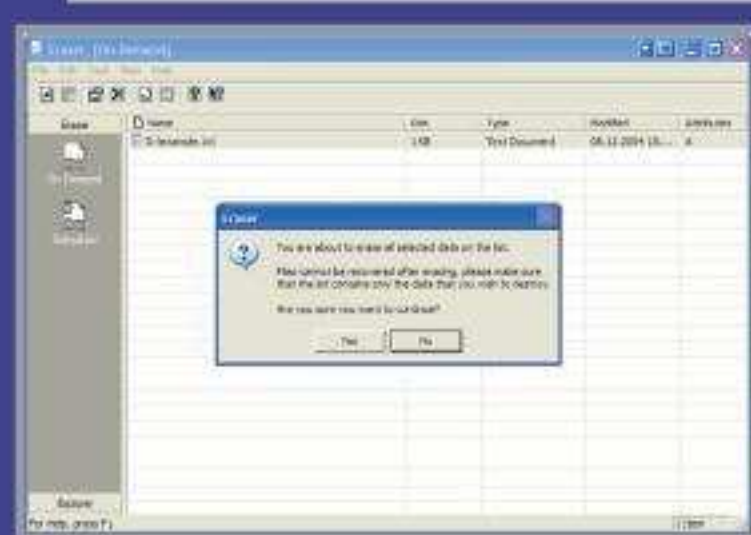
Firefox, Opera, краснокнижным America Online и доисторическим Netscape Navigator программа совместима, а с широко известным Maxthon — нет), а также следы, которые остаются от деятельности P2P-клиентов (тут забыли про BitComet). Уничтожать данные East-Tec Erase 2004 умеет аж десятью способами: от простой замены всех данных нулями до 13- и даже 35-ступенчатой перезаписи файлов, после которой информацию нельзя будет извлечь даже на физическом уровне. Если вам и этого покажется мало (поздравляю, вы настоящий параноик), можете создать свой собственный способ, состоящий из сотен или даже тысяч этапов.

EAST-TEC SHREDDER 1.0



East-Tec Shredder 1.0 — это не полноценная программа, а, скорее, сильно усеченная демо-версия **East-Tec Eraser 5.6**. Утилита умеет лишь удалять файлы — и ничего более. Удаление можно провести двумя способами: забив пространство, на котором находится стираемый файл, нулями (это быстро) или забив его беспорядочным набором символов (медленнее, но куда безопаснее). Желаете большего? Тогда придется раскошелиться на платную East-Tec Eraser 5.6.

ERASER 5.7



Простенькая программка, отличающаяся от East-Tec Shredder 1.0 лишь наличием планировщика, Eraser 5.7 не имеет никакого отношения к East-Tec Eraser 5.6 (похожее название и почти совпадающие номера версий — немудрено и перепутать): первая программа является бесплатным проектом с открытыми исходниками, вторая — проприетарная разработка **EAST Technologies**.



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА!

SPHEREXP 0.80

Разработчик: Dusan Hamar

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.hamar.sk/sphere

SphereXP превращает рабочий стол в самую натуральную сферу. Выглядит такая сфера довольно занятно, да и ярлыков в ней можно разместить в несколько раз больше. Искать их потом, правда, будет не так легко, поскольку вам придется оперировать не на плоском рабочем столе, а внутри трехмерного объекта. Трехмерные обои (обычные здесь не подойдут) ищите на следующих сайтах: www.digitalblasphemy.com/dbhome.shtml; www.3dmindscape.com; www.visualparadox.com; www.free3dwallpaper.com.

Рейтинг: 9

СВЕЖАТИНА!

FREE LAUNCH BAR 1.0

Разработчик: TrueSoft

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.freelaunchbar.com/index.php

Free Launch Bar представляет из себя не что иное, как усовершенствованную панельку Quick Launch, которая есть на панели задач любого компьютера с Windows XP. Заменяя «Быстрый запуск» этой утилитой, вы сможете группировать ярлыки в тематические папки и настраивать внешний вид самой панельки (размер иконок, тип шрифта, задержка при открытии каждого нового подкаталога и так далее).

Рейтинг: 9

MAIL.RU AGENT 4.0

Разработчик: Mail.Ru

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://agent.mail.ru>

Интернет-пейджеры продолжают обра-

щать функциями: если создатели ICQ планируют сделать свое детище сетевым стандартом для видеоконференций (недавно для нее вышел соответствующий плагин), то Mail.Ru Agent, разработка понятно-какого-портала, призвана совместить в себе интернет-пейджер, mail-checker, службу новостей и доску объявлений. Есть еще гороскоп, погода, «Афиша» (анонсы кино- и театральные премьер, выставок, концертов) и «знаменательные события, имевшие место в этот день в том-то и том-то году». Никакой регистрации не требуется — при установке вы просто вводите логин и пароль от своего почтового ящика (если, конечно, у вас есть ящик на Mail.Ru).

Рейтинг: 7

PIXSMART DIGITAL IMAGE 1.0

Разработчик: Tikina Software

Язык: английский

Тип распространения: time-limited shareware

Цена: \$25

Способ оплаты: PayPal

Сайт: www.tikinasoftware.com

Относительно малоизвестный, но очень достойный графический редактор. От «коллег по цеху» PixSmart отличается богатейшим инструментарием для снятия скриншотов (заснять можно что угодно и в какой угодно форме), механизмом для экспорта иконок из любых файлов (ну хорошо — почти из любых) и возможностью сохранения слайд-шоу в виде отдельного исполняемого файла, запустив который, вы сможете просмотреть изображения даже в отсутствии самой PixSmart.

Рейтинг: 8

SCREEN GRAB PRO 1.2

Разработчик: Traction Software

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.traction-software.co.uk/screen-grabpro/index.html

Полулюбительская программка для снятия скриншотов. Чем она лучше привычных FRAPS, HyperSnap и иже с ними? Тем, что она абсолютно бесплатна и при этом снимает скриншоты отменного качества (большинство других бесплатных утилит такого рода делают неимоверно жуткие скриншоты, похожие на JPEG-изображения с максимальным сжатием).

Рейтинг: 8

SCROLL DESK 1.45

Разработчик: Дмитрий Кочкин

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://dimm2000soft.narod.ru/indexRu.htm>

ScrollDesktop — утилита для... скроллинга рабочего стола. Перемещая курсор к краю экрана, вы сможете сдвигать видимую область в сторону. Благодаря этому перемещаться между окнами (особенно если их у вас открыто очень много) становится не в пример проще.

Рейтинг: 8

SUBTITLES WORKSHOP 2.51

Разработчик: URUWorkshop

Язык: английский

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ



Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из «Софтверного набора» в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donateware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как «жертвовать»).

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://urusoft.cjb.net>

Одна из лучших утилит для создания субтитров. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на features-лист, который занимает добрых две страницы. Программа поддерживает все мыслимые форматы и напичкана огромным количеством опций. Всячески рекомендуем.

Рейтинг: 9

TOTAL COPY 1.20

Разработчик: Bjorn Gulliksen

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.ranvik.net/totalcopy

Еще одна программа из разряда «придумают же люди!»: если Free Launch Bar модифицировал панель быстрого запуска Windows, то Total Copy покусилась на функцию копирования. С ней копирование данных становится намного проще и нагляднее. В любой момент вы можете изменить скорость копирования или поставить его на паузу, а при возникновении ошибки или зависании утилита сохранит прогресс (он, кстати, отображается и в процентах, и в килобайтах), поэтому в следующий раз вам не придется начинать копирование заново. Само копирование с Total Copy ускоряется на 10% (при перекатке данных через локалку прирост скорости куда скромнее — всего лишь 1%).

Рейтинг: 8

WEB SHUTTER 1.5

Разработчик: Mab Software

Язык: английский

Тип распространения: functions-limited shareware

Цена: \$14,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.webshutter.com

Взять с веб-страницы нужную информацию зачастую оказывается не так-то просто. Сохранять ее на жесткий диск — слишком долго и неудобно, к тому же при этом образуется много файлов и папок. Копировать же



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Свежати́на!» (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), «Полезный софт» (составляется по статьям одноименного раздела) и «Игроманский стандарт» (крайне важные программы плана AVP, Winamp, WinRAR и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления).

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

текст в буфер и переносить его затем в текстовый документ тоже нерационально. А как быть, если невозможно сохранить страницу и скопировать текст с нее в буфер (а такое бывает нередко — скажите спасибо веб-мастерам)? Ответ: воспользоваться **Web Shutter**. Эта утилита сохранит и каталогизирует текст с веб-страницы, а при необходимости с ее помощью можно сделать полноформатный скриншот сайта (т.е. будут «сфотографированы» даже те области, которые находятся за границами экрана).

Рейтинг:  8

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ «РЕАНИМАЦИЯ ФАЙЛОВ»

ACTIVE @ UNDELETE 5.1

Разработчик: Active Data Recovery Software

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$39,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.active-undelete.com

Программа для восстановления данных с вполне стандартным набором возможностей: поиск затертых файлов на жестком диске, RAID-массивах, переносных устройствах (Secure Digital, Compact Flash, SmartMedia, SONY Memory Stick, Iomega ZIP) и на всех существующих файловых системах (FAT12, FAT16, FAT32, NTFS, NTFS5 и NTFS+EFS), бесперебойная работа под всеми операционными системами семейства Windows; функция preview (просмотр удаленного файла). Сканирование дисков на предмет незаслуженно репрессированных файлов в **Active @ UNDELETE** можно сделать двумя способами: Simple — быстрый, но поверхностный поиск и Advanced — очень медленный, но куда более результативный.

Рейтинг:  7

DIRECTX ERADICATOR 1.09 BETA 2\DIRECTX BUSTER 2.1 BETA 4 BUILD 41

Разработчик: firecatz\Dominik Schindler

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://myappz.tk/>

http://www.dxbuster.de/index_e.html

Удалять **DirectX** приходится не так уж часто, но если уж такое случается, каждому второму пользователю приходится озадаченно скрести затылок: а чем, собственно, его можно удалить, если стандартные деинсталляторы над ним не властны? В этом случае на помощь придут утилиты **DirectX Eradicator** и **DirectX Buster**, которые удалят все файлы, относящиеся к **DirectX**, и все его записи из реестра. **Eradicator** предназначен для Windows XP, **Buster** — для Windows 9X, ME and W2K.

Рейтинг:  7

EAST-TEC ERASER 2004 V. 5.6

Разработчик: EAST Technologies

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$49,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.east-tec.com/eraser

Антипод **uneraser'ов** — программка для безвозвратного удаления информации. **East-Tec Erase 2004** по зубам абсолютно все: файлы, письма, данные, содержащиеся в кэше браузера, следы, оставленные P2P-клиентами. Уничтожить данные **East-Tec Erase 2004** умеет аж десятью способами: от простой замены всех данных нулями до 13- и даже 35-ступенчатой перезаписи файлов, после которой информацию нельзя будет извлечь даже на физическом уровне.

Рейтинг:  9

EAST-TEC SHREDDER 1.0

Разработчик: EAST Technologies

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.east-tec.com/eraser

Это не полноценная программа, а скорее сильно усеченная демо-версия **East-Tec Eraser 5.6**. Утилита умеет лишь удалять файлы — и ничего более. Удаление можно провести двумя способами — забив пространство, на котором находится стираемый файл, нулями (это быстро) или забив его беспорядочным набором символов (медленнее, но куда безопаснее). Тем, кому этого мало, придется раскошелиться на платную **East-Tec Eraser 5.6**.

Рейтинг:  7

ERASER 5.7

Разработчик: Heidi Computers Ltd

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.heidi.ie/eraser/download.php

Несмотря на схожее название и почти совпадающие номера версий, **Eraser 5.7** не имеет никакого отношения к **East-Tec Eraser 5.6**: первая программа является бесплатным проектом с открытыми исходниками, вторая — проприетарная разработка **EAST Technologies**. От **East-Tec Shredder 1.0** она отличается лишь наличием планировщика.

Рейтинг:  7

FINALDATA PREMIUM 2.0

Разработчик: AlphaOmega Soft, Inc.

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$199,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.finaldata.us/products/products_fd_prem.php

FinalData Premium 2.0 — одна из немногих программ-**uneraser'ов**, которая позволяет восстанавливать удаленные письма и осуществлять мониторинг (а также защиту) файлов от случайного их уничтожения (к сожалению, в демке эта функция недоступна). Лучшее всего ее использовать в связке с **Iolo Search and Recover 2**. Получилась бы двойная защита: первая программа защищает информацию от удаления, вторая — восстанавливает ее в случае, если потеря данных все-таки произошла. Не забудьте только про астрономическую цену.

Рейтинг:  8

IOLO SEARCH AND RECOVER 2

Разработчик: Iolo Technologies, LLC

Язык: английский

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ



В «Игроманский стандарт» входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе «CD-Мания».

Kaspersky Antivirus Personal 5.0, **Kaspersky Anti-Hacker 1.7**, **DirectX 9.0c**, **DivX 5.2.1**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.17**, **RAD Video Tools**, **Microsoft .NET Framework 1.1**, **QuickTime 6.5.2**, **Winamp 5.0.8**, **WinRAR 3.42**, **VobSub 2.23** (**CheMax**, **Dirty Little Helper** и **Magic Trainer Creator** ищите на диске в разделе «КОДЕКС»)

Тип распространения: shareware

Цена: \$39,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.iolo.com/sr/2

Звание «3е бест оф зе бест» и наше коллективное «чмок» достаются **Iolo Search and Recover 2** за целую охапку достоинств: высокую скорость работы, поддержку всех файловых систем, поиск удаленных файлов как на жестком диске, так и на любом девайсе, у которого есть хоть какая-то постоянная память, функция preview, при помощи которой можно просмотреть затертый файл, не восстанавливая его, реанимация потерянных писем, возможность безвозвратного удаления данных и безумно стильный интерфейс. В общем, must install.

Рейтинг:  10

PC INSPECTOR FILE RECOVERY 3.0

Разработчик: Convar

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.pcinspector.de/file_recovery/UK/welcome.htm

PC Inspector File Recovery мало чем отличается от других утилит для реанимации данных, однако у нее есть одно очень серьезное преимущество: она бесплатна. При запуске вам предложат выбрать, что именно вы хотите реанимировать: **Recovered deleted files** — восстановление файлов, удаленных обычным способом, **Find lost data** — восстановление данных, потерянных из-за сбоя файловой системы или при форматировании, **Find lost drive** — поиск логических дисков, ставших по какой-то причине невидимыми для операционной системы (а значит, и недоступными). Кстати, не пугайтесь того, что список логических дисков дублируется, — так и должно быть.

Рейтинг:  7

THE BAT! MESSAGE RECOVERY

Разработчик: Savenger

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.rtlabs.com/kb/idx/49/113/article

The Bat! Message Recovery позволяет извлечь письма из баз **The Bat!** в виде отдельных файлов (в формате MSG). Извлеченные файлы можно импортировать обратно в **The Bat!** или какую-нибудь другую почтовую программу, не поддерживающую формат **tbb** (это может пригодиться, если **The Bat!** нет под рукой).

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

С момента своего появления интернет стал эдакой вольницей для всех празднующихся граждан, получивших доступ к Сети. Хочешь — развлекайся, хочешь — торгуй/покупай, хочешь — найди работу и делай деньги... Каждый находил занятие по душе. В Мировую Паутину сливали самую разнообразную информацию, так что через некоторое время можно уже было сказать, что «в интернете есть все», и не слишком при этом ошибиться. Действительно, есть все, но это еще не значит, что это все можно просто так за здорово живешь получить. Попробуйте найти на огромной загородной свалке работающий аккумулятор от «запорожца». Сложно. Но при этом можно смело утверждать, что этот самый аккумулятор на этой свалке есть.

Когда пришло понимание, что интернет велик и могуч, но совершенно не структурирован, начали появляться идеи, что надо бы помимо интернета придумать еще какую-нибудь Сеть. Только сделать ее более логичной и удобной для пользования. Военные нашли решение, создав специализированную милитаристическую сеть **Global Information Grid by the Pentagon** (новость о ней см. в прошлом выпуске «Новостей интернета»). Для корпоративных пользователей придумана сеть под кодовым названием «Интернет-2» (см. новость «Интернет-2 в России» в этом выпуске). Учитывая узкую специализацию альтернативных «паутин», в самом ближайшем будущем следует ожидать появления новых вариантов. Какой из них будет принят широкой общественностью — предугадать невозможно. Одно ясно — в рамках интернета людям потихонечку становится не то чтобы тесно — просто неудобно. Сознание требует более четкой структуры. Так что готовимся годика эдак через 3-4 отпраздновать появление новой Мировой Паутины.

В следующем выпуске «Интернета» мы расскажем вам о сетях внутри Сети. О системах распределенных вычислений. Если какую-то задачу нельзя решить с помощью одного даже самого что ни на есть мощного компьютера, значит — надо решать с помощью нескольких машин. В мартовском номере «Игромании» читайте все о том, что может сделать простой пользователь, например вы, чтобы найти на бескрайних вселенских просторах инопланетян, изобрести-таки лекарства против рака и СПИДа, а также поспособствовать ученым в разработке новейших белковых препаратов...

Алексей Макаренков



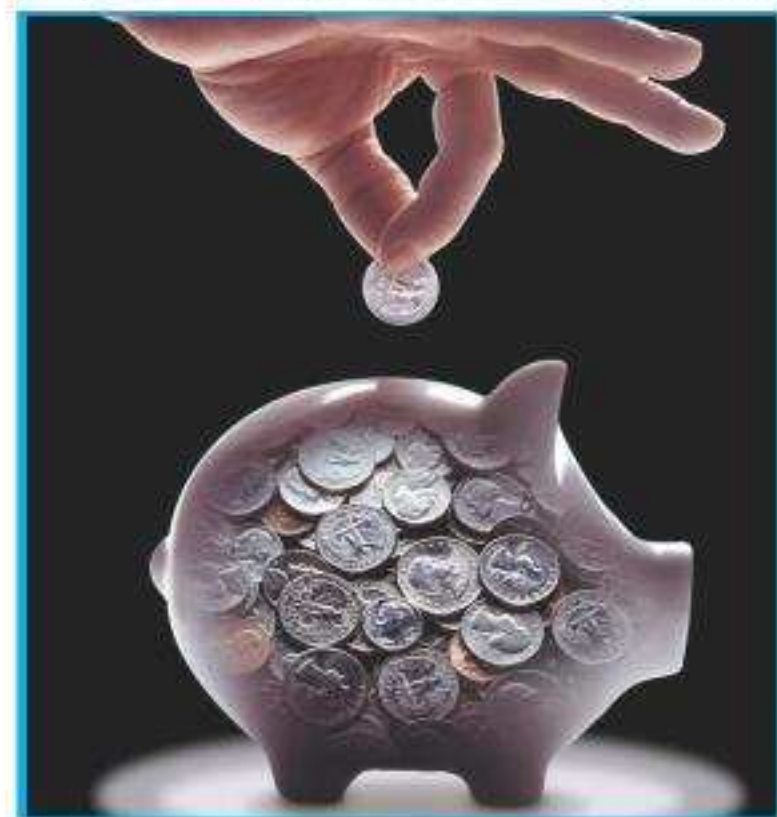
однократно предпринимались попытки создавать поисковые программы, фильмов и игр, но по техническим причинам и ввиду, скажем так, не полной легальности — подобные проекты довольно быстро прикрывались.

И вот на сцену вышла одна из крупнейших «поисковых» компаний со своим новым поисковиком. **Yahoo!** открыли новейший поисковик по... фильмам. Пока сервис функционирует только в виде бета-версии. К сожалению, как ожидали многие, найти полновесные пиратские копии фильмов с помощью данного портала не удастся — подобные «находки» тщательно отбираются и на экран не выводятся... Но вот обнаружить множество рекламных роликов, нарезок, клипов и прочего видеохаба, который весит не так много, как полноценный фильм — несложно. Так что, товарищи киноманы, добро пожаловать на <http://video.search.yahoo.com/>. К сожалению, русскоязычной версии поисковика пока нет, но, надо полагать, в скором времени и такой появится.

Интернет-2 в России

Практически любой пользователь, который хотя бы неделю провел на просторах интернета, слышал о том, что существует некий загадочный, завернутый в толстый слой мрака, проект под кодовым названием **Интернет-2** (Internet 2). И только посвященные знают, что никакой этот проект не загадочный, а вполне себе реальный. Разработки Интернета-2 начались еще в начале девяностых годов, когда некоторым корпоративным пользователям стало не хватать скоростей обычной Мировой Паутины. Уже ближе к XXI веку начали проводить новые каналы связи, заточенные под новую сеть. Ну а сегодня — в США и в Европе очень многие могут подключиться к этой скоростной интернет-магистральной с «толщиной» канала около 10 Гбит/сек.

Теперь же такая возможность появится и у жителей Москвы. Не отдельных пользователей, конечно, а у компаний, но это тоже значит весьма много и позволяет надеяться, что в ближайшее время — скорее всего, через несколько лет — доступ к Интернету-2 получат и простые смертные, мы с вами. Благо и скоростной ADSL-доступ потихонечку перестает быть диковинкой.



Еще больше почты

Начиная с весны 2004 года, когда количество спама, посылаемого через электронную почту, резко возросло, эксперты наперебой заговорили, что, мол, еще полгода-год — и на E-Mail можно ставить крест. Пользователей, которые доверяли бы и пользовались этим видом передачи информации в Сети, станет очень мало. Однако 2004 год прошел, начался 2005-ый, а количество почтовых ящиков у интернетчиков не только не убавилось, но и резко возросло. Независимая исследовательская компания **Radicati** детально изучила ситуацию и сообщает, что на данный момент E-Mail пользуются более 650 000 000 человек. При этом уже сейчас аналитики **Radicati** обещают,



что к 2008 году количество ящиков в Мировой Паутине вырастет до 870 000 000.

Так что хоронить интернет-почту пока еще рано. Не исключено, что она переживет многие другие способы общения в Сети.

Скажи нет налогам

В то время как одни страны бьются над тем, как же поскорее погрузить максимальное число своих граждан в Мировую Паутину и увеличить число интернет-каналов на своей территории, другие страны уже решили эту проблему. Действительно, единственное, что мешает компаниям, предоставляющим доступ к Сети, расширяться, — высокие налоги на все виды деятельности. Хочешь провести новый кабель — плати, хочешь провести интернет в маленький город — плати. Хочешь? Плати, плати, плати!

В США поступили просто. На три года (до конца 2007) сняли все налоги с интернет-компаний. По прогнозам уже в 2005 году это обеспечит 30% рост количества подобных фирм и, как следствие, пользователей Сети.

Ищем фильмы

С помощью поисковых машин, известных простым пользователям как сайты-поисковики, в интернете до недавних пор можно было найти музыку, картинки, различные тексты... Собственно, на этом список заканчивался. Не-

НОВОСТЬ МЕСЯЦА



“Матрица” еще не совсем онлайн

Новость, которая не поместилась в разделе “Игра в онлайн”/“Новости”, но пропустить которую мы, конечно, не могли.

Вскоре после того как Ubi отказалась от игры **The Matrix Online**, проект подобрала издательская контора **Warner Bros.**

Interactive Entertainment. Тут-то и началось. Поклонники вселенной, которые уже устали дожидаться фантастического боевика, в очередной раз были грубо осажены. Вы, ребята, мол, еще немного подождите, а мы тут уж игру до ума еще немного доведем и только тогда запустим. На сей раз подождать предлагается до весны 2005 года. Причем до начала или до конца — умалчивается.

Напомним, что до этого “Матрицу” собирались зарелизить в январе месяце. **Джейсон Халл** (Jason Hall), руководитель Warner Bros., заявил, что к назначенному сроку игра была готова, но все же лучше лишний раз перепроверить все детали и провести дополнительное тестирование.

Не совсем понятно, почему уже почти готовую игру понадобилось откладывать сразу на три месяца (а то и более длительный срок), но если разработчики реализуют все, что обещали, то мы, геймеры, готовы простить им и эту очередную задержку. Самое главное, чтобы столь ожидаемый геймерами **slo-mo** (замедленный режим боя) был реализован на должном уровне. Пока совершенно непонятно, как разработчики собираются совместить онлайн-батальи с этим способом ведения боя. Ведь надо сделать так, чтобы пока для одних время замедляет бег, для других оно шло своим чередом.

А пока новый интернет не стал доступен основной массе пользователей, участники **Объединения американских киностудий** уже не на шутку обеспокоились. Дело в том, что передача полноценного видеофильма по новой сети занимает считанные секунды, и “киношники” отлично понимают, что если подобные скорости будут у каждого пользователя Сети, то бороться с пиратством станет намного сложнее. Прикрыть проект Интернет-2 они просто так не могут — проект абсолютно легален, а вот стать владельцами пакета акций и самим наладить торговлю фильмами через Сеть активно пробуют. Что из этого получится, пока непонятно, но не исключено, что со временем нам не придется ходить в магазин за очередным фильмом, а можно будет скачать его с официального сайта, расплатившись виртуальными деньгами.

Виртуальные застенки

До недавнего времени рекорд по “отсидке” за преступления, совершенные в виртуальности, держал **Кевин Митник**, приговоренный в свое время к пяти годам лишения свободы. В Китае, правда, этот рекорд давно побит — там некоторых хакеров просто расстреливают, но так, чтобы усадить за решетку на срок больше, чем у Митника, такого еще не было. И вот рекорд побит. Некто товарищ **Брайан Сальцидо** (Brian Salcedo), уроженец США, был приговорен судом одного из штатов к... девяти годам лишения свободы.

А занимался Брайан делом довольно распространенным в хакерских кругах. Обзаведясь компьютером с Wi-Fi-карточкой, садился в авто и начинал колесить по городу в поисках мест, где имеется доступ к Wi-Fi-каналам различных компаний. Находил точки, подключался к корпоративным сетям и различными способами получал на свой счет незаконные денежки. И вот в одну из таких поездок хакер “напал” на магазин **Lowe**. Проник в компьютеры и уже собирался “слить” себе на винчестер номера кредиток самых богатых покупателей... Тут-то владелец магазина и заметил, что с компьютерами происходит что-то странное. Заметил и позвонил не куда-нибудь, а сразу в ФБР. Там сразу смекнули, что дело нечисто, и просканировали район. Обнаружили Брайана — он как раз заканчивал скачивать информацию — и водворили его в КПЗ.

Обвинители со стороны владельца магазина на судебном заседании поработали на славу — напирала в основном на то, что если бы хакеру удалось довести дело до конца, то ущерб от его действий составил бы более двух миллионов долларов. В результате Сальцидо дали 9 лет — причем не условных, а вполне реальных. ■

КОМПАНИЯ
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
МЕЖДУГОРОДНОЙ И
МЕЖДУНАРОДНОЙ
СВЯЗИ,
ИНТЕРНЕТ КАРТЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР -
ПРИЗНАК ХОРОШЕГО
ВКУСА!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

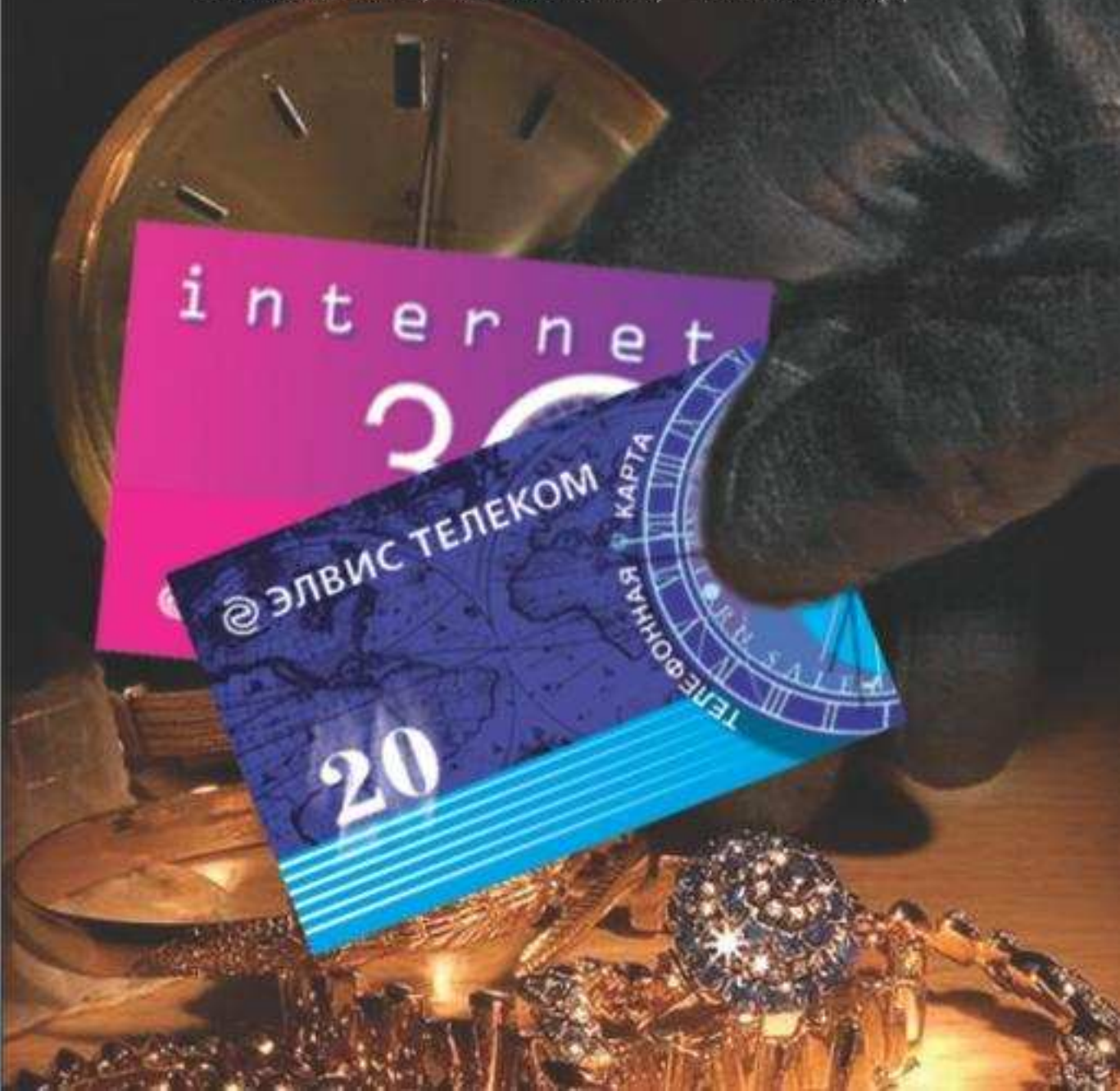
факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Всегда в продаже в салонах
ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН, АЛЛ@КАРД





НЕПОЗНАННЫЙ МОДЕМ

Сегодня, когда на каждом повороте трубят, что время диалапа прошло, что ADSL-революция давно случилась, а те, кто про это не знает, давно сидят на выделенках... Сегодня, когда пользователи так и норовят выскочить в интернет через мобильный телефон или воткнуть свой штепсель в радиоантенну... Да-да, именно сегодня — и это факт! — более 80% наших с вами соотечественников подключаются к Сети через простой диалап-модем. Об этом говорит беспристрастная статистика, и тут уж не поспоришь.

Ну так, может, не надо лукавить. Раз большинство из нас сидит на модеме, то не будем делать козью морду и хотя бы научимся использовать этот ценный прибор, покрытый пылью в системном блоке, на все сто?! Ведь тот самый простой диалап-модем, который есть практически у каждого компьютерщика, много на что способен. Что? Вы что-то слышали о дополнительных функциях, но никогда их не использовали? Вот-вот! Вы попали по адресу. Сегодня мы разберемся, что же еще умеет делать модем, кроме как подключать вас к Сети на не очень высокой по нынешним временам скорости.

А я? А он?!

АОН — Автоматический Определитель Номера уже давно перестал быть предметом роскоши. Теперь это предмет острой необходимости для многих. Услуга платная, правда, стоит всего 150 рублей в месяц, да и то боль-

шинство ухитряются коварно обходить закон и не платить. Аппарат с функцией АОНа стоит довольно дорого. При этом многие не знают, но во многие модемы функция АОНа встроена. Отыщите коробочку и проверьте. Но, но есть одно «но». К сожалению, европейская и американская система определения номеров построена по алгоритму **Caller ID**. АТС кодирует номер звонящего в самом сигнале вызова. И чтобы его определить, модем должен только раскодировать сигнал.

У нас — в России и странах СНГ — все устроено немного, выразимся мягко, через другой разъем. У нас, чтобы определить номер, АОН сначала посылает сигнал на АТС выслать этот самый номер, когда АТС номер вышлет, АОН номер расшифровывает. Поэтому западные модемы с нашими АТС самостоятельно работать не могут, а вот при помощи различных программ — очень даже. Например, возможность АОНа встроена в отличную программу **VentaFax** (кстати, в ней же есть функция факса), где даже есть опция составления «черных» и «белых» списков.

Единственный, пожалуй, минус использования в качестве АОНа модема — компьютер должен быть постоянно включен. Зато модем можно настроить так, что даже на самых плохих линиях с допотопными АТСками входящие номера будут определяться четко, без пропуска цифр (настройка есть в той же VentaFax).

Тебя сейчас послать или по факсу?

Для передачи факсов обычно используются специальные факс-телефоны или факсимильные аппараты. Дуры, занимающие полстола, противно пищат и постоянно выдают сообщения об ошибке. Стоят, между прочим, тоже немало. Начали их производить разве

что не в докомпьютерную эру и до сих пор делают по старой схеме — прогресс, конечно, есть, но не столь значительный, как в компьютерной индустрии. Ну что это в самом деле — маленький экранчик, в котором нужного списка получателей не составишь. Ведь есть компьютер с полноценным монитором. Факс-аппарат был полезен, когда компьютеры были большие и маломощные. Сейчас — даже самый простенький ПК справится с приемом/отправкой факса на порядок лучше любого факс-аппарата. Разумеется, если в ПК встроены модем с функцией факса. А нет ее сейчас только в самых древних модемах.

Как это работает?! В любой версии Windows есть утилита **Microsoft Fax** (устанавливается из дополнительного набора). Работает по принципу почтового клиента, зато вызывать ее можно практически из любого приложения. В точности, как принтер. Только графическая информация отправляется не на печать, а улетает в виде факс-сообщения. Два клика — и факс послан. Если же функций нужно побольше, то идеально подойдут внешние утилиты: **FaxAmatic** или **32bit Fax**.

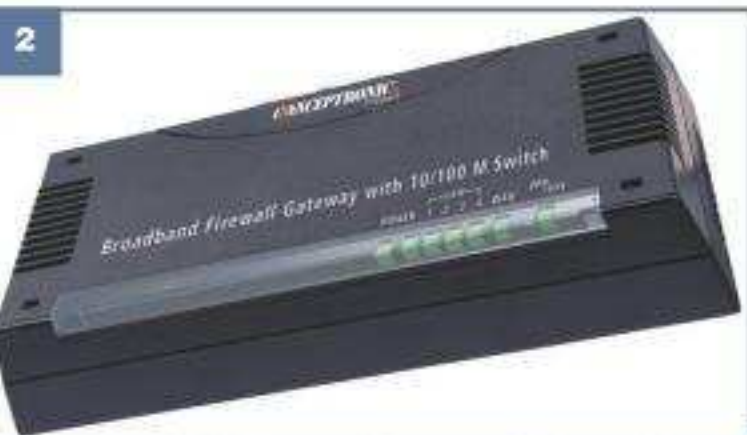


Простой модем, который есть почти у каждого, — это полнофункциональный прибор, возможности которого обычно используются от силы наполовину. А ведь можно настоящий офис дома организовать. Систему, которая определяет номер звонящего, в зависимости от того, кто позвонил, выдает определенное голосовое сообщение (вдруг вы ждете важный звонок, но отошли в магазин), умеет записывать разговор в аудиофайл и даже отправлять графические факс-сообщения. Так что заберите с наших CD или DVD упомянутые в материале программы и вперед — укрощать строптивый модем... ■

1 ■ Простейший голосовой факс-модем.

Скрытых функций — множество.

2 ■ Внешний модем. Может работать как факс, АОН, аудиощпион и автоответчик.



АГЕНТ 007 ОНЛАЙН

Факсом и АОНам функции обычного модема не ограничиваются. Абсолютно любой модем можно использовать в качестве автоответчика. Поставить на контроль входящих звонков и подключить проигрывание определенного mp3-файла через несколько секунд после дозвона (подобная опция есть почти во всех АОН-программах).

И, наконец, на вкусное: осталась самая замечательная функция модема — возможность записывать разговор прямо на винчестер в WAV или MP3-файл. Кто-то позвонил, включается «писалка», положили трубку — запись заканчивается, можете прослушать все, что наговорили. При ведении деловых переговоров — мегаактуально. Да и поприкалываться никто не мешает. Сделать, например, музыкальный микс из различных композиций и разговоров с приятелями...

Лучше всего с данными задачами справ-

ляется программа **ModemSpy** (www.modem-spy.com). На сайте можно узнать много интересного про утилиту и зарегистрироваться.



ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Диптаун наяву

Мечта виртуальщика — Active Worlds

Первым предсказал пришествие виртуальности, наверное, фантаст Уильям Гибсон в романе «Нейромант». Но отечественному пользователю куда милее виртуальный город Диптаун, придуманный писателем Сергеем Лукьяненко. Все окружение предельно знакомо. Что-то позаимствовано из компьютерных игр, что-то — из интернет-технологий. С одной стороны — совершенно новое, с другой — легко узнаваемое.

Многие спят и видят, как настанет день, когда у любого интернетчика появится возможность побродить по многополигональным улочкам Диптауна. Пускай нет в реальности Дмитрия Дебенко, пускай не скоро станет массовым оборудование, с помощью которого человек сможет проникать в виртуальность (хотя это уже не факт), но ведь объемные виртуальные интернет-миры наверняка можно разработать... Пока одни размышляют, другие давно живут в виртуальном Диптауне. Дело в том, что в Сети уже существует некий аналог города, придуманного Лукьяненко. Только это не город — целый мир. Знакомьтесь, **Active Worlds**.

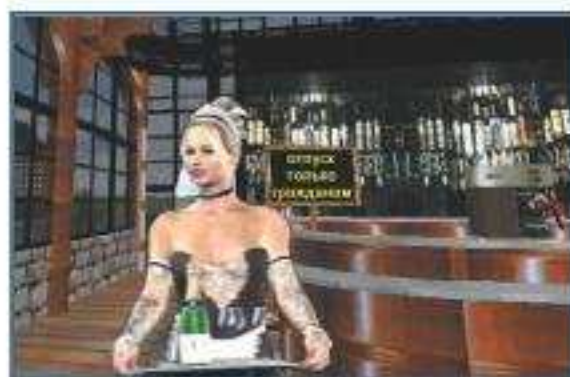
Пришествие виртуальности

«Активные миры» (создатели — компания **ActiveWorlds.Com, Inc.**) многие называют просто 3D-чатом, но на самом деле это полноценный трехмерный мир. 3D-вселенная внутри интернета. В «Мирах» на сегодняшний момент обитают десятки тысяч человек, управляющих своими виртуальными персонажами. Выглядит действо как трехмерная онлайн-ролевая игра. Если вы видите Active Worlds впервые, то разницы с большой вероятностью не заметите. Но если разобраться, то AW — не совсем игра, а иногда даже совсем не игра. Это вещь несравненно большая, чем «комната для чата» (пусть и трехмерная), и куда более масштабная, чем любая онлайн-ролевая. Убедиться в этом несложно, опробовав программу (хотя говорить о целом виртуальном мире «программа» язык не поворачивается) в действии.

Для того чтобы с головой нырнуть в вирту-



Знаменитый ресторан «Три поросенка» из романов «Лабиринт отражений» и «Фальшивые зеркала» Сергея Лукьяненко. Можно зайти внутрь, посидеть за стойкой бара, поболтать с постояльцами.

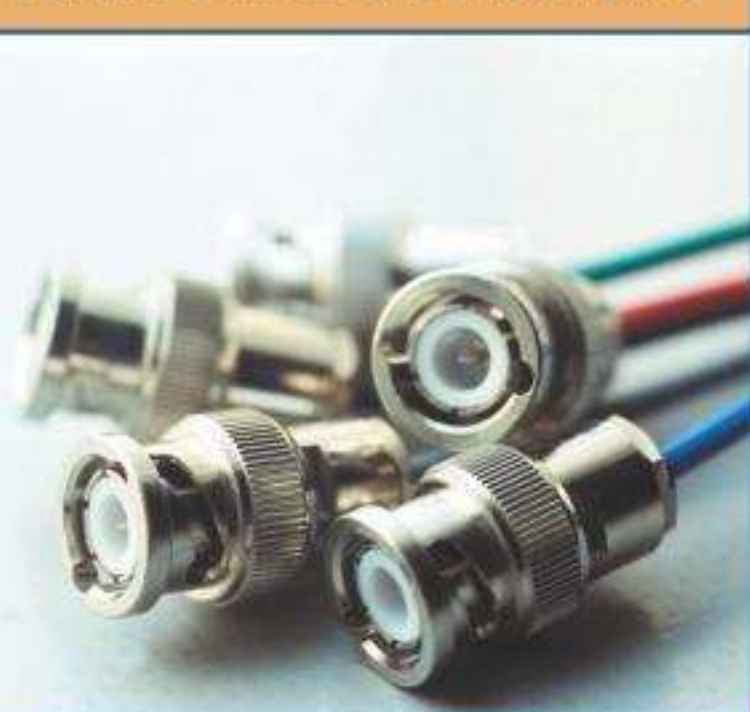


альную вселенную, для начала необходимо скачать программу-клиент с сайта www.active-worlds.com, установить ее, подключиться к Сети и... Почти сразу же после установки и процедуры регистрации вы оказываетесь в огромной вселенной. Сотни огромных миров, тысячи маленьких городов... Можно отправиться в средневековую Европу, можно — на экваториальные острова. Хотите прогуляться по улицам Лондона? Не вопрос: найдите соответствующий мир — и можете путешествовать. А может, вас привлекает будущее? Что ж, в Active Worlds найдется несколько футуристических мегаполисов. Ну, а если у вас про-

сто есть лишние десять минут, которые вы хотите провести в приятной компании, то к вашим услугам бесчисленные кафешки, забегаловки, ресторанчики... Никакой игре такое и не снилось. Все миры смоделированы в приятном глазу 3D-пространстве — конечно, «Активные миры» не могут похвастаться красотами **Doom 3** или **Half-Life 2**, но с учетом размера миров и количества народа, их населяющих, — графика просто фантастична.

Было бы странно, если бы мир AW был просто красивой декорацией. На хоккейном поле можно принять участие в матче, причем управлять противниками будут боты (с ними

ОСНОВЫ ОНЛАЙНОВОГО ПРОГРЕССА



Если не вдаваться в высокотехнологичные крайности, то окажется, что существует как минимум два способа принести реальность в сетевое общение. Первым из них можно считать звуковые и видеоконференции, требовательные к качеству соединения и нуждающиеся в специальной аппаратуре вроде веб-камер. Вариант интересный, как-нибудь мы разберем его подробнее, но доступен он далеко не каждому. На практике часто выходит, что пропускных возможностей даже сравнительно неплохих телефонных линий оказывается недостаточно для передачи «живого» аудио и видео.

Есть и второй способ, несколько отличающийся от предыдущего, зато менее требова-

тельный к коннекту и более доступный. Суть его заключается в переносе чатов/конференций в трехмерный мир, где каждый собеседник представлен специальным аватаром (трехмерной моделью, символизирующей одного), умеющим двигаться, жестикулировать, менять выражение лица (ассортимент возможностей зависит от того, какой программой вы будете пользоваться). Получается эдакий разумный компромисс между разговором в текстовом окошке и мультимедийным видеочатом, работающий даже на самой обиженной Министерством связи линии, но в то же время почти реальный. Для доступа в заманчивый мир вам понадобится установить любое из приложений-браузеров.

играть не очень интересно), но куда интересней сразиться с реальными противниками — персонажами, которыми управляют реальные люди. Не хотите хоккей? Добро пожаловать в казино, здесь «живой» крупье примет у вас ставки. Может быть, вы просто хотите попутешествовать по различным странам, посетить музеи? Собирайте тургруппу, находите проводника — и вперед: можете не сомневаться, путешествие будет увлекательным.

Миры архитекторов

Active Worlds вряд ли стали бы столь популярны среди интернет-пользователей, если бы весь интерес сводился к путешествию по мирам и живому общению с другими виртуальщиками. Да, несколько тысяч пользователей набралось бы, но не десятки и даже сотни, это уж точно! Но у AW есть изюминка, которая привлекает в них практически всех, кто хоть раз попробовал путешествовать по виртуальным мирам.

Основное преимущество Active Worlds — постоянное усовершенствование и обновление. Ведь практически каждый житель виртуальных миров может построить свой собственный деревенский дом или возвести роскошный особняк либо замок. Причем постройка будет не стандартным домом из набора, как в каких-нибудь RPG: во-первых, можно создавать модели самостоятельно, а во-вторых, разрешено обклеивать дома любыми текстурами, оживлять трехмерными объектами и музыкой. Если задаться целью, можно даже создать целый мир. Вам всегда найдется чем заняться, даже если нет настроения болтать с местными жителями или гулять по уже готовым мирам.

Теория 3D-приключений

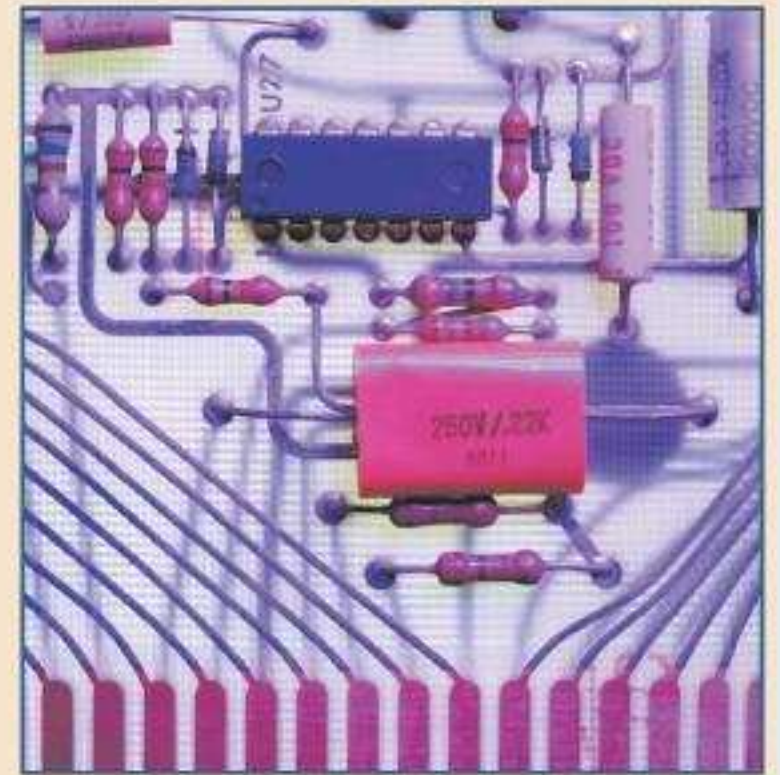
Active Worlds — настоящая вселенная внутри интернета. Эдакий 3D-рай для любого желающего почувствовать себя жителем виртуального города. Можно играть во всевозмож-

ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Active Worlds совсем не требователен к железу. Для нормальной работы потребуется машина уровня не ниже P-400, 64 Мб оперативки, графическая карта с 32 Мб памяти. То есть машина любого геймера потянет графику программы. Что же касается скорости соединения, то у нас в редакции на «спутнике», понятно, все летало, но были сомнения, будут ли все нормально работать у пользователей, сидящих на диаллапе. Чтобы выяснить это, мы снарядили одного добровольца и, приставив ракетлаунчер к его левому виску, обязали проинсталлировать дистрибутив на домашнем компьютере. Причина проста: товарищ является счастливым обладателем древнейшей АТС и канала, на котором скорость больше 14400 невозможна в принципе.

Создатели Active Worlds утверждают, что для нормального путешествия по мирам нужна связь не меньше, чем 28800. Практика показала, что они несколько завышают требования. На 14400 перемещаться в виртуальности вполне можно. Да, иногда происходят подвисания, но случается это достаточно редко и какого-либо дискомфорта не вызывает.

Самой объемной передаваемой информацией является графика, а точнее трехмерные



объекты и текстуры; разговоры и движения возможны, по сути, на любой скорости, просто чем медленнее соединение, тем дольше вам нужно будет ждать, пока компьютер загрузит мир. При этом будет закачиваться только окружающая вас местность и сохраняться в локальном кэше. В следующий раз, когда вы попадаете в ту же точку мира, никакой скачки из Сети не будет, она подгрузится с винчестера, а не из интернета. Для диалалчиков это весьма актуально.

ные игры (в частности, на Java), участвовать в общественных мероприятиях, заняться бизнесом (в некоторых мирах действует своя валюта), поучаствовать в клановых войнах (некое подобие RPG), наконец, просто общаться, общаться, общаться...

К сожалению, за все прекрасное в этом мире надо платить. Active Worlds тоже не бесплатен. Впрочем, в отличие от цен на всевозможные MMORPG, здесь не пытаются оставить пользователя совсем уж без гроша в кармане: за год взимают всего \$30, да и то

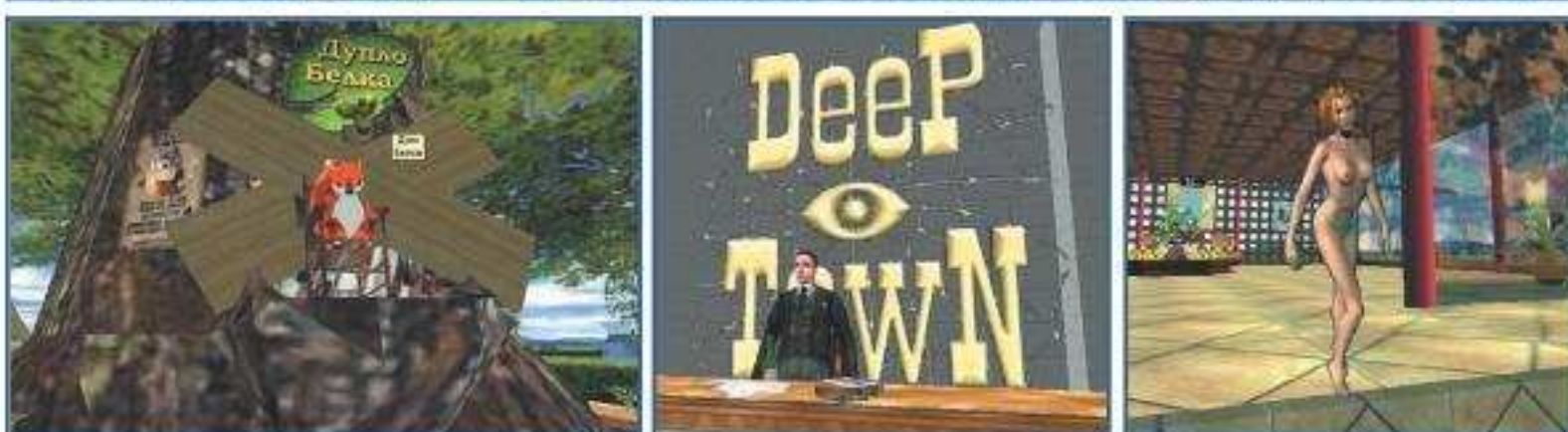
только в том случае, если вы хотите стать полноценным жителем мира. То есть строить свои собственные дома, создавать миры... Если же вы всего лишь турист и хотите только попутешествовать по виртуальному пространству, то никакой мзды с вас не возьмут. Для туристов вход бесплатный, вот только не все миры можно будет посетить. Им даже разрешается строить небольшие домики, но постройки живут в виртуальности лишь один месяц, а затем благополучно исчезают. С созданием индивидуального персонажа тоже будут проблемы: для турья доступны только два класса (мужчина и женщина), полноценные же пользователи могут выбирать из сотен всевозможных моделей: хоть роботом нарядитесь, никто слова не скажет.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Помимо Active Worlds в интернете существует множество менее масштабных, менее густо заселенных, но зачастую очень интересных 3D-вселенных. В рамках этой статьи мы не рассказываем о них, но если тема 3D-чатов и им подобных миров вам интересна, пишите на ящик internet@igromania.ru (с пометкой «Виртуальные миры»). Если наберется достаточно писем, мы расскажем вам о других популярных вселенных Мировой Паутины.



Мэрия одного из русских секторов мира Active World — Диптауна. Подавляющее большинство персонажей — наши с вами соотечественники. Вселенная внутри вселенной...



Русские в AW

В мирах **Active Worlds** можно найти пользователей самых разных национальностей, и было бы удивительно, если бы в виртуальность не нырнули наши с вами соотечественники. Самый крупный русскоязычный проект — <http://activeworlds.ru>, на нем всегда можно встретить веселые тузовки, а заодно скачать русскоязычный клиент, через который вы попадете в русскоязычную вселенную активных миров, там же находится и мир **Диптаун**. Главным плюсом, взамен на отсутствие умопомрачительного количества доступных миров и многоязыковой аудитории, является абсолютно бесплатное «гражданство». По своей сути русскоязычный проект является самостоятельным, просто реализованным на технологии, созданной **Activeworlds.Com**. Но не подумайте, что **Activeworlds.Ru** посещают только наши с вами сограждане, география аудитории очень разнообразна — русскоговорящие люди со всех концов све-

та. На сайте собрано множество пояснительных статей для новичков, работает форум.

В «русской вселенной» три мира, совершенно разноплановых по тематике. Основной и стартовый мир — **Диптаун**. Это город, созданный по произведениям Сергея Лукьяненко, с самыми различными постройками: бары, магазинчики, дома, сады, океанариум, египетские пирамиды и средневековые замки. Кстати, есть тут и волосаный мост, и «**Лабиринт смерти**», и бар «**Три поросенка**». Здесь можно построить домик или замок своей мечты, все зависит только от вашей фантазии.

Мир **Калипсо** — молодой, развивающийся игровой мир с очень демократичным уставом и большим будущим. Он пока еще только строится, так что спешите принять участие в его создании. В этом мире вас могут порадовать очень красивыми закатами и восходами солнца, играми и конкурсами.

Ксенвард — мир фэнтези. Пение птиц, шум волн, буйная растительность, пещеры, в которых можно заблудиться, домики хоббитов и таверна, где может отдохнуть уставший путник. В мире **Ксенвард** приятно побеседовать в тишине с другом или подругой, побродить в одиночестве по лесным тропинкам, полюбоваться водопадом и повеселиться с друзьями на пикнике.



Распинаться о прелестях **Active Worlds** можно до бесконечности, но никакие слова не передадут ощущений, которые испытываешь, путешествуя по огромным виртуальным мирам. **AW** ждет большое будущее: разработчики постоянно совершенствуют графическое ядро, увеличивается количество жителей виртуального города. Вселенная живет своей собственной жизнью без перерывов на сон и отдых. Собственно, больше говорить совершенно не хочется, пора идти на погружение. Дип... Глубина глубина, я не твой. ■

РУССКОЯЗЫЧНЫЙ БРАУЗЕР

Русскоязычный браузер **AW**, который дожидается вас **на наших CD/DVD**, содержит массу настроек. Программа очень удачно сконфигурирована: в ней можно работать сразу после инсталляции, но было бы странно не настроить ее, что называется, под себя. Давайте более детально разберемся в основных настройках клиента.

После запуска инсталлятора и установки программа поинтересуется, каким способом вы подключаетесь к интернету. Можете смело жать на **Автоконфигурацию**, утилита самостоятельно определит способ доступа. После этого загрузится сам 3D-браузер. Самое большое окно программы предназначено для отображения трехмерного мира. Прямо под ним располагается окошко чата, в котором появляются сообщения различных персонажей мира. Здесь же вы сможете посылать свои сообщения как конкретным персонажам, так и всем окружающим сразу. Справа от главного окна расположено окошко контактов — **Панель управления**. Здесь можно сохранять имена конкретных персонажей, адреса телепортов и другую важную информацию. Тут расположено несколько списков:

Телеграммы — своеобразное «хранилище». Здесь хранятся все послания от различных персонажей **AW**, адресованные лично вам. В любой момент можно пролистать и посмотреть, кто что и когда вам писал. Все непрочитанные послания отмечены.

Контакты — аналог контактного листа **ICQ**. Список всех ваших друзей в мире **Active Worlds**. Да и работает по тому же принципу, что и аська-лист. В любой момент можно отправить другу послание. А если возникнет необходимость поговорить, что называется, в привате, то можно в любую секунду перенестись в то место, где находится друг.

Миры — полный список миров, принадлежащих данной вселенной. Стоит кликнуть на какое-то из названий, и вас телепортирует прямо в соответствующий мир.

Телепорты — телепорты, расположенные максимально близко к тем местам, которые вы регулярно посещаете. Очень удобно: кликнул на нужный телепорт, и не нужно бежать, например, до бара «Три поросенка» на своих двоих.

Перейдите в закладку **Показать** и настройте вид браузера по своему усмотрению. Просто выставляете галочку напротив любого пункта, и на экране тут же отображается соответствующий показатель или окно: кадры в секунду, системные сообщения, часы и много чего еще полезного. Разберем только несколько самых важных параметров.

Видимость — расстояние в условных единицах (метрах), на котором ваш персонаж

димости больше, например 40 метров, то и подгружаться в кэш будут все объекты этого радиуса. С одной стороны, чем больше объектов подгрузится, тем лучше — мир будет полнее, реалистичнее... Но! Если вы подключаетесь к Сети по модему, то неизбежны тормоза, а иногда даже долгие зависания. Так что выбирайте.

Высота — во вселенной **AW** есть понятие нулевой отметки. Это некий аналог уровня моря в обычной жизни. Счетчик показывает, насколько вы поднялись/опустились относительно этого уровня.

Скорость передачи — счетчик скорости загрузки объектов для мира.

Сверху главного окна расположен ряд функциональных кнопок. Слева направо:

Стрелки «перематки». С их помощью можно перемещаться между локациями. Если вы, например, переместились в новый мир, то кнопка «назад» моментально вернет вас в предыдущий мир.

Глаза, смотрящие вверх, вниз и прямо. С помощью этих пиктограмм можно изменять направление взгляда в основном окне браузера.

Кнопка с глазом и камерой. С ее помощью можно переключаться с вида от первого лица на вид от третьего.

Кнопка с мышью и стрелками. Пиктограммы определяют, за что отвечает в мире **AW** мышка: за перемещение или только за направление взгляда персонажа.

Away From Keyboard. При нажатии на кнопку для всех окружающих вас персонажей загорается сообщение, что вы отсутствуете у клавиатуры.

Глобус. Активирует встроенный в программу интернет-браузер, позволяющий путешествовать по различным сайтам.

Сразу под функциональными кнопками располагаются кнопки с перечнем различных действий/настроек, которые могут быть изображены вашим персонажем: прыгать, танцевать, спать...



спокойно может рассматривать объекты. В идеале, конечно, лучше выставить данный параметр побольше, но если у вас слабый компьютер, то видимость придется ограничить, например 30 метрами. Еще один важный момент. Чем выше у вас выставлена видимость, тем больше объектов будет подгружаться компьютер. Если, допустим, вы задали параметр видимости, равный 10 метрам, то грузиться будут только те объекты, которые в этом радиусе находятся. Если же радиус ви-

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

**ВСЕ ЖИТЕЛИ ГОРОДА МОСКВЫ
(ПРИЗЫ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ТОЛЬКО ДЛЯ НИХ)
МОГУТ ВЫИГРАТЬ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ
БЕСПЛАТНОГО ДОСТУПА К ИНТЕРНЕТУ.
ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С
УНИВЕРСАЛЬНЫМ ОПЕРАТОРОМ IP-TEL,
ПРЕДЛАГАЮЩИМ ШИРОКИЙ СПЕКТР УСЛУГ
В ОБЛАСТИ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ
(WWW.IP-TEL.COM), ПРОВОДИТ РОЗЫГРЫШ
ВЕСЬМА ЗАМАНЧИВЫХ ПРИЗОВ.**

Условия конкурса

Вам нужно ответить на 12 вопросов по средствам доступа к интернету и смежным темам. На выбор предлагаются несколько вариантов ответа. За каждый правильный ответ вам начисляется **10 баллов**. На каждый вопрос существует только один вариант ответа. Неправильный ответ карается отниманием из общей зачетной суммы тех же **10 баллов**.

Помимо простых вопросов есть **вопросы-ловушки**. Все ответы к ним — неправильные! Каждый «ответ» на такой вопрос-ловушку штрафуются в двойном размере. Во-первых, снимается 10 баллов за неправильный ответ (а как иначе, если правильного там вообще нет). Во-вторых, еще 10 баллов взимается за то, что попались. Общий ущерб за ответ на вопрос-ловушку — **20 баллов**.

Просто игнорировать такие ловушки вы не имеете права, увы. На все 12 поставленных вопросов, мы хотим получить от вас 12 ответов. Как же быть? Любый вопрос можно закрыть одним предложением-цитатой со страницы www.ip-tel.com. Просто открываете адрес, копируете любое предложение и вставляете его в качестве ответа на подозрительный вопрос. Очков за это не дают, количество прибавленных баллов равно нулю. Зато и штрафа не будет.

Сколько всего ловушек, вы заранее не знаете. Так что есть опасность не ответить на правильные вопросы и тем самым лишиться возможности заработать на них 10 баллов.

Рекомендуемый порядок действий

1. Внимательно читаете вопросы и изучаете предлагаемые ответы.
2. Отвечаете только на те, на которые есть правильные ответы.
3. Пишете письмо на ящик internet@igromania.ru, с заголовком «Конкурс/Доступ» (письма без пометки не принимаются), в котором последовательно указываете правильные ответы.



Мы получаем это письмо и ведем учет заработанных вами баллов. Например:

1. Правильный ответ «в» (и правда, +10).
2. Правильный ответ «а» (неверно, —10).
3. «Наша компания всегда стремится отвечать требованиям рынка». Цитата с сайта www.ip-tel.com.
4. Правильный ответ «в» (ЛОВУШКА! Вляпался голубчик, —20) и так далее.

В итоге подсчитываем общее количество полученных очков. Обратите внимание, что ответы на все вопросы конкурса можно найти либо на страницах «Игромании» (выпуски 2003-2004 годов), либо на просторах интернета.

Призовые места

Победителями станут три москвича, первыми набравшие максимальное число баллов.

- 1-е место — 6 месяцев бесплатного доступа к интернету по диалуп-соединению;
- 2-е место — 3 месяца бесплатного доступа;
- 3-е место — 1 месяц.

Список победителей будет опубликован в 5-м номере «Игромании».

ВОПРОСЫ

1. Где находится управляющий центр сети интернет?

- а) в России
- б) нет такого центра
- в) в США
- г) в Швейцарии

2. Сколько компьютеров, удаленных друг от друга на огромные расстояния, впервые в мире соединились в сеть?

- а) 3
- б) 7
- в) 4
- г) 2

3. При асинхронном подключении к интернету через спутник запрос на открытие сайта:

- а) отправляется по Dial-Up, а ответ приходит из космоса
- б) направляется на спутник, ответ тоже приходит со спутника
- в) направляется на спутник, ответ же приходит по Dial-Up
- г) как и ответ, приходит через модемную связь

4. После разделения Arpanet сегодняшний интернет произошел из сети:

- а) FIDONet
- б) MILNet
- в) RUNet

г) NSFNet

5. Домен первого уровня SU предназначен для обозначения:

- а) России
- б) Суматры
- в) фирмы Сухого, для рекламы самолетов Су-27
- г) СССР

6. В первой игре по сети могло участвовать одновременно:

- а) 2 игрока
- б) 3 игрока
- в) 5 игроков
- г) 6 игроков
- д) 8 игроков

7. Скорость приема и передачи данных по коммутируемому доступу по телефонной линии (Dial-Up):

- а) одинакова
- б) скорость на прием выше, чем на передачу
- в) скорость на передачу выше, чем на прием
- г) меняется со временем: то на прием скорость больше, то на передачу

8. Значок «@», часто именуемый «собачкой», появился в почтовых адресах:

- а) в 1969 году
- б) в 1970 году
- в) в 1971 году

9. Если провайдер поддерживает CallBack, то это значит, что:

а) провайдер собирается оплачивать часть ваших телефонных счетов

б) у вас продвинутый модем. Он включает в себя эту функцию, которая отслеживает поступающие телефонные звонки в момент, когда хозяин находится в Сети; как только телефонная линия освободится, CallBack немедленно соединит вас с последним номером

в) вы можете отослать в поликлинику по модему свои анализы и получать оттуда результаты тем же самым путем

10. Мы будем отмечать официальный день рождения Сообщества Интернет:

- а) 1 января 2005 года, и ему исполнится 14 лет
- б) 20 марта 2005 года, и ему исполнится 13 лет

11. По карте PROPUSK можно получить услуги:

- а) доступ в интернет и междугородные, международные звонки
- б) доступ в интернет и скидки в клубах и магазинах
- в) доступ в интернет, междугородные, международные звонки, скидки в клубах и магазинах

12. Услуга получения факсов по e-mail для пользователей карты PROPUSK стоит:

- а) 10 у.е. в месяц
- б) 5 у.е. за каждый полученный факс
- в) бесплатно

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIKI: INTERNET@IGROMANIA.RU

<http://propel.ru>

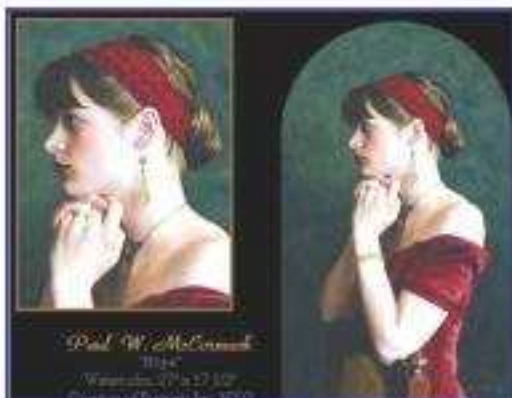
 ПРОдвижение - ЖИЗНЬ!
 ПРОдвижит с PROPEL.RU

Подробнейший сайт о рекламе. Хотите узнать, как заказать рекламу на дверях своего автомобиля и сколько вам за это будут платить? Объяснят. Интересуетесь, к каким методам прибегают добросовестные и не очень рекламодатели? И про это расскажут. Законы, способы рекламы, общеобразовательные материалы. Простым языком и по существу.

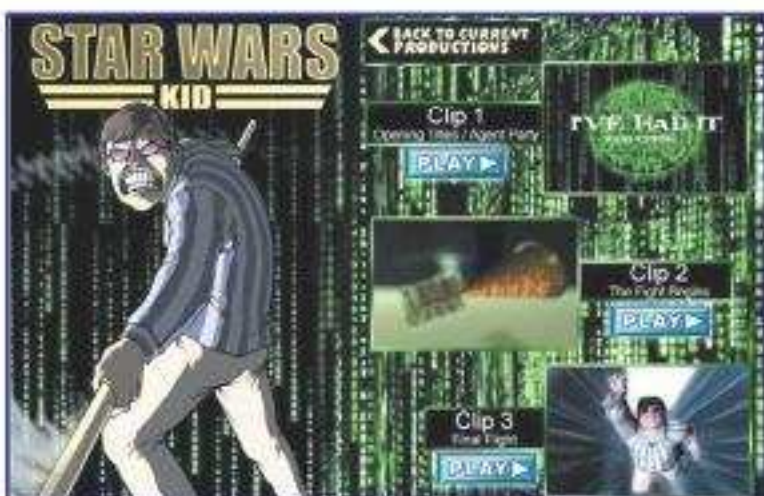
www.justcoffeeart.com


Кто-то рисует красками, кто-то предпочитает карандаш и авторучки, кому-то по душе пастель и цветные мелки, а кто-то давно

перешел на компьютерные средства рисования. Я, когда был маленьким и бывал на лето отправляем в пионерлагерь, жутко любил рисовать различные сюрреалистические узоры на лицах спящих товарищей... зеленкой. За что был несколько раз бит, один раз — довольно серьезно. Но мне, честно говоря, даже в голову не приходило, что можно создавать совершенно потрясающие графические работы при помощи... кофе! А ребята с описываемого сайта именно этим и занимаются. Закупают банками всевозможные «Нескафе», «Макконы» и прочие «Чибо-Эксклюзив» и рисуют на бумаге. Получается — на все сто.

www.pwmccormackportraits.com


Потрясающие по красоте картины Поля Макормака. Все выполнены в классическом стиле.

www.starwarskidbb.com


Несколько мегаинтересных роликов, сделанных в стиле... «Матрицы» и «Звездных войн». На пересечении двух вселенных. Всем фанатам, беспокоясь за их душевное спокойствие и моральное равновесие, смотреть не рекомендуем. Всем прочим — настоятельно советуем. Смешно и отвязно.

www.s-port.h11.ru/imap

Реальность такова, что подавляющее число наших с вами соотечественников сидит на лимитированном диалогe, а вот почту провайдер часто предоставляет совершенно бесплатную. Качай — не хочу. Вот чтобы было, что хотеть, и придуман этот сайт. На нем можно заказать любую интернет-страничку с доставкой на дом. Посылаете запрос администратору, указываете свой e-mail — и вот уже вам доставляют страничку по почте.

www.rathergood.com/katjusha


Зачастую представления иностранцев о нашем фольклоре, мягко говоря, специфические. Говоря грубо — списсфисские. Вот и на сей раз иностранцы учудили. Сделали клип на песню «Катюша» (слова, кто не знает, написал Иван Ребров). Хоть убейте, не пойму, при чем здесь котейки в военной форме и пьяный прапор на заднем плане. Клип сделан на флэше, и он довольно объемный, так как содержит элементы «живого» видео. Потому для особо интересующихся, но обделенных «толстым» интернет-каналом, выкладываем клип на наши диски.

www.davideodesign.co.uk

Сайт группы аниматоров из компании Da Videodesign. В рабочее время ребята занимаются 3D-анимацией, а на досуге, скажем так, шалят. Рисуют потрясающие смешные ролики, совмещая 3D-технологии и обычное видео. На сайте — несколько коротеньких и несколько довольно длинных лент. Настоятельно рекомендуем просмотреть все. Для удобства все видеодатчики защищены во флэш-движок, то есть ничего загружать на винчестер, а затем запускать через видеоплеер не придется. Ну, а чтобы вы зря не тратили свое время (вдруг загрузите, а вам не понравится — а файлы-то довольно объемные), мы выкладываем на наш компакт один из роликов. Смотрите в разделе «По журналу»/«Интернет» ролик о вреде надувания медицинских перчаток. Прямая ссылка на сайте — www.davideodesign.co.uk/balloony.htm.


www.visualdata.org/


Отлично реализованные флэш-ролики. Некоторые — настоящие произведения искусства.

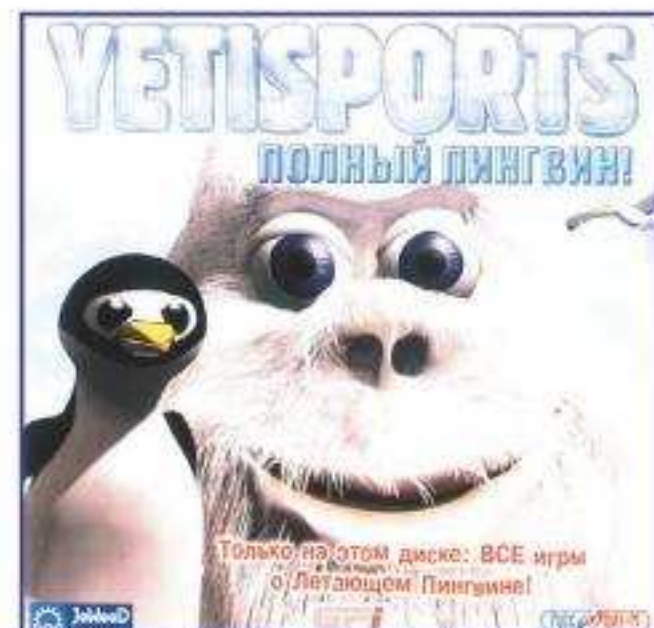
www.pitaru.com/72s/combined/index.html

Чудовищное творение человеческого разума. Необычайная геометрическая трехмерная фигура, подвешенная в пространстве. Девайсом можно управлять при помощи мыши.

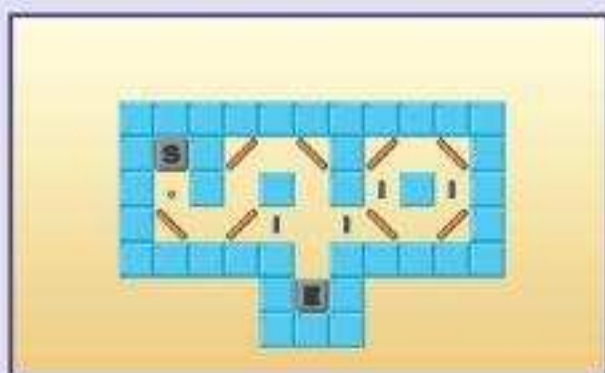
ПИНГВИНОМАНИЯ

Уважаемые линкособиратели, урлосборщики и просто интернетчики — все, благодаря кому поток интересных ссылок на ящик URLs@igromania.ru не только не иссякает, но и потихоньку превращается из небольшого ручья в могучую Замбези. Сегодня мы премируем очередного собирателя интернет-адресов. Товарищ Maxim (max-gav@narod.ru) получает (на выбор) диск локализованной версии игры Doom 3 от фирмы «1С» или сборник игр «YetiSports: Полный пингвин» от компании «Руссобит-М». Поздравляем!

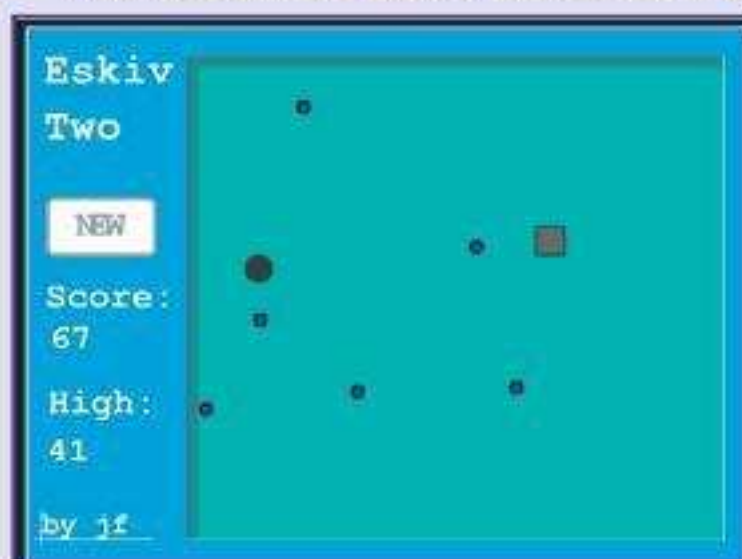
Ну, а конкурс продолжается, присылайте интересные ссылки. Также хочется в очередной раз обратить внимание на некоторые технические моменты. Некоторые неосознательные граждане продолжают засорять наш почтовый ящик ссылками на огромные порталы с сотнями игр и флэш-мультов. Товарищи, мы вас настоятельно просим: не надо так поступать. На подобных мегасайтах хороших игр обычно всего несколько, найти их по вашим ссылкам очень сложно. Также не надо присылать ссылки на отдельные странички каких-то игровых сайтов. Не игровые сайты мы описываем только по ссылкам на главную страницу. Собственно, смотрите текст раздела, из него все понятно.



ФЛЭШ-ИГРЫ

<http://oos.moxiecode.com/examples/reflex/>


Точно так же, как нельзя недооценивать предсказуемость тупизны, нельзя переоценивать гениальность простоты. Перед нами — очередное гениальное воплощение гениальной задумки. Простенькая логическая игра, которая, казалось бы, не должна увлекать вообще, а на деле затягивает так, что о работе можно забыть. Суть такова. Есть простое плоское поле/лабиринт. На нем две точки: старт и финиш. Со старта вылетает шарик, подчиняющийся нехитрым физическим законам. На уровне расставлены дощечки, от которых шарик может отскакивать. Мышкой надо так перемещать дощечки, чтобы сначала собрать шариком все призы на уровне, а затем довести его до финиша. Думаете, просто? Так и есть, только на первых уровнях. А дальше начинается такое... В общем, из простой логики игра становится залихватской аркадой. Рекомендую.

www.fetchfido.co.uk/games/eskiv-2/eskiv-2.htm


Как думаете, можно ли слепить увлекательнейшую игру — убийцу рабочего времени — всего из двух геометрических фигур? Мы тоже до недавнего времени считали, что не выйдет. Однако приведенная ссылка — прямое доказательство тому, что еще как можно! Есть квадратное поле. На нем помещен квадратик. Это выход. Курсорные клавиши управляют большим шариком, который надо провести к выходу. Причем никакой физики поведения шарика нет. Нажали кнопку — шарик поехал, отпустили — тут же замер. И все было бы элементарно, если бы по полю не носились еще маленькие синие шарики. Сначала такой шарик всего один. После первого раунда — два. И так далее. Попадание синего шарика в шарик, которым управляет игрок, приводит к проигрышу. При этом все синие шарики летают с разной скоростью и в разных направлениях. Уровню к пятому адреналин у геймера начинает хлестать из ушей, а нервы завязываются в хитроумные морские узлы. Если боитесь за свое психическое здоровье — не играйте, во всех остальных случаях — обязательно.

www.miniclip.com/subcommander.htm

Еще на старичке «Спектруме» была такая игра, называлась **Skindiving**. Маленькая дизельная подводная лодка пробиралась подводными тропами в тыл врага. Курсорные клавиши регулировали скорость и глубину погружения. На пути постоянно попадались минные заграждения, с поверхности сбрасывали глубинные бомбы вражеские суда. Задача была — проплыть как можно дальше. Сколько клонов этой игры вышло с



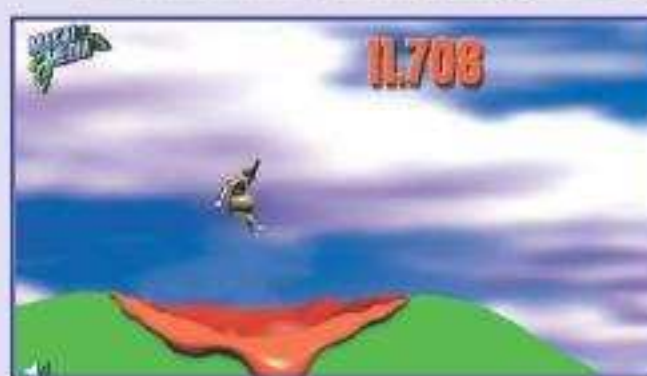
тех пор — не пересчитать, но, похоже, авторам **Subcommander** удалось придумать кое-что новое. Во-первых, они вывели на совершенно новый уровень графику: никаких плоских мин/подлодок, все объекты тщательно отрендерены в 3D. Во-вторых, управлять подлодкой теперь предстоит всего одной клавишей, ответственной за обороты двигателя. Чуть переборщил — и лодка ушла к самой поверхности. Недодержал — и субмарина уже тычется в скалы на дне, теряя драгоценное здоровье.

www.lengele.com/CaraySnake.swf


Необычная вариация «Удава». Змеюка ползает не по пустому полю, а по лабиринту, как пакман. В остальном все то же самое. Вот только логики в игре значительно больше плюс скорость игры постоянна. Развлечение — на полчаса уж точно, а возможно, и больше.

www.seethru.co.uk/zine/south_coast/helicopter_game.htm


Увлекательная вертолетная аркада. Вид сбоку. Вертолетик летит по лабиринту. Управление — одной клавишей мышки. Нажимаете — вертолет набирает высоту, отпускаете — начинает снижаться. Максимально примитивно — и ровно настолько же захватывающе.

www.makaimedia.com/games/game_frame.aspx?gid=90


Зверское развлекалово по прыжку через вулкан. Суть игры предельно проста. На горе расположено жерло вулкана. В горку бежит туземец. Подбегая к вулкану, вы — игрок — нажимаете на кнопку мышки, и туземец начинает накапливать энергию для прыжка. Отпускаете клавишу — папуас прыгает. Нажать клавишу надо строго за расстояние до огнедышащей дыры, да и с отпусканием не затягивать, а то бедный пигмей свалится прямиком в лаву. Задача — не просто перепрыгнуть вулкан, а прыгнуть как можно дальше. Поначалу кажется, что ничего такого, но затягивает почище любого наркотика. Особенно когда соревнуешься с друзьями. Один важный момент для желающих прыгнуть подальше: игра не так проста, как кажется на первый взгляд. Сразу после жерла дорога идет под горку, а значит, если вы пробудете в воздухе хотя бы на долю секунды дольше соперников, то улетите не на несколько сантиметров, а сразу на несколько метров дальше.

www.anothersite.co.uk/news.php?artc=118


Садистская игрушка про взаимоотношения пешеходов и транспортных средств. Управляя фургоном (вид на происходящее — строго сверху), надо передавить на ограниченном пространстве пронырливых человечков. На каждый уровень отводится строго определенное число секунд. Выбились из графика, недонаехали на какого-нибудь педистриана — геймовер. Чем дальше, тем больше человечков надо задавить и тем шустрее становятся коварные пешеходы.

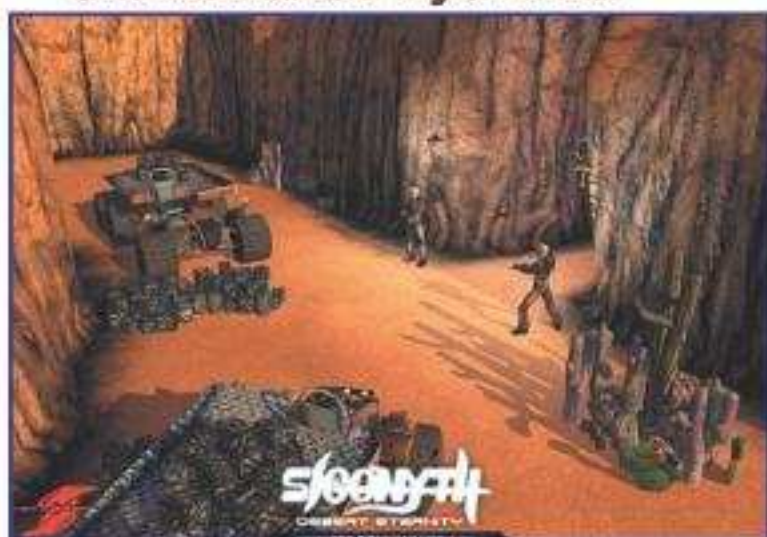
Тех, кто слишком уж печется о своем нравственном облике и психическом здоровье, предупреждаем: игра выполнена в мультяшном стиле, пятна кетчупа, которые выдаются за кровь, приступов зверского садизма не вызывают. Все довольно мирно и культурно.

<http://flashkof.free.fr/castle/castle.htm>

Старая добрая «Каслвания» перебралась с консолей начала 90-х годов на PC. Разумеется, во флэш-исполнении. Реализация старая, суть осталась прежней. Мужичонка с кнутом и солидным набором мощных заклинаний бродит по замку, избивая наотмашь и расстреливая в упор всевозможную нечисть. Товарищи противники с каждым уровнем сопротивляются все активней, но против профессионального геймера, разумеется, бессильны.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Онлайновая пустыня

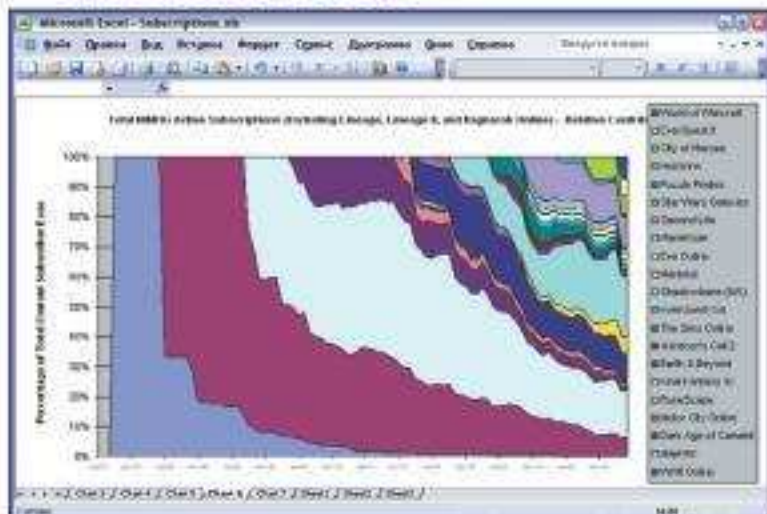


Интернациональная команда **New Desert**, дислоцирующаяся в Польше, обнародовала первые скриншоты из MMORPG **Sigonyth: Desert Eternity**.

Действие происходит на песчаной планете **Sigonyth**, которую отделяют от густонаселенных и куда более интересных миров сотни световых лет. В середине третьего тысячелетия в этот забытый богом уголок Вселенной шлепнулся колонизационный корабль **Miracle Zero** с 60 тысячами поселенцев. И главным их развлечением, естественно, стало исследование пустыни, о чем торжественно гласит официальный сайт: «*Eternal desert awaits you!*» (интересно, почему авторы сочли идею ползать по безжизненной местности увлекательной для игроков?).

Вечные пески предстоит осваивать потомкам колонизаторов: людям, киборгам и мутантам. Для игроков, имеющих слишком много свободного времени, остроумные разработчики придумали мирные профессии, среди которых есть, например, земледелие. Затерянный мир **Sigonyth** вызывает стойкие ассоциации с **Fallout** в плане игровой вселенной и знаменитой **Ultima Online** как образцом для системы развития персонажей. Теоретически такой коктейль должен быть весьма вкусным, но, увы, скриншоты пока не обнадеживают.

Статистика для любопытных



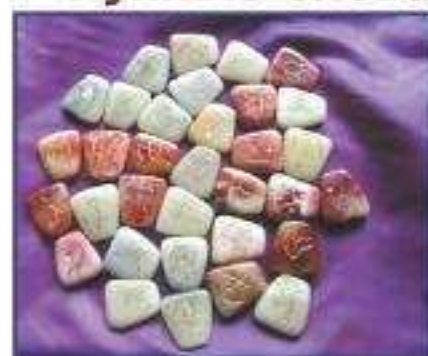
В интернете появился довольно занимательный сайт с красноречивым названием **www.MMOGChart.com**. На нем ведется скрупулезная статистика посещаемости онлайн-миров, степень доверия к которой, впрочем, может быть не очень высока. Дело в том, что создатели сайта напрочь забыли представиться уважаемой публике, не говоря уже о пояснениях относительно методики своих исследований.

Впрочем, приведенная информация соответствует официальным цифрам и дает убе-

дительное представление о популярности различных MMORPG, которое сведено в удобные графики. Так, по данным сайта, в конце 2004 года лидерами по числу подписчиков были **Final Fantasy XI** (20,2%; между прочим, игра официально продается в России), **EverQuest** (16,4%), **Star Wars Galaxies** (10,1%), **Dark Age of Camelot** (9,2%) и... неувыдающая **Ultima Online** (6,2%). Правда, создатели ресурса отчего-то проигнорировали обе части мегамонстра **Lineage**, имеющие многомиллионную аудиторию.

Разумеется, сегодня в эту пятерку уже уверенно вошли **EverQuest 2** и **WoW**, но мы ни секунды не сомневаемся, что процент любителей старушки **UO** при любом раскладе не уменьшится: классика вне времени.

Рунные слова в кармане



Тема торговли предметами из онлайн-игр разрастается на глазах, порой сильно удивляя даже видавших виды геймеров, особенно если речь идет об аддоне к **Diablo 2** под названием **Lord of Destruction**, вышедшем в 2002 году. Казалось бы, что тут еще можно придумать, кроме продажи уникальных супершмоток из игры, причем полученных с помощью хака, дублирующего вещи? Однако нашелся еще один сногшибательный вариант.

Одной из новаций, введенных в **LoD**, были так называемые рунные слова. Находите несколько рун, вставляете их в строго определенном порядке в оружие или броню, имеющие специальные отверстия, — и вуаля: получаете вещь с уникальными характеристиками. Проблема в том, что рун около трех десятков, и если низшая «E1» валяется где ни попадя, то шанс выбить из монстрятника самую крутую руну «Zod» даже в самом «грибном» месте равен 0,00000651%.

Соответственно, тоска по мегарунам у крутых диаблеров зашкаливает за все разумные пределы, и, чтобы хоть как-то их утешить, один предприимчивый китаец выставил на онлайн-аукционе **eBay** абсолютно все руны, но... сделанные из камня, под названием **ShouShan**, он же агальматолит, поделочный камень тальковой породы. Артефакты относительно небольшие: размер одной руны всего 3x3x1 см (высота, длина, глубина).

Вы покрутили пальцем у виска и посмеялись над этим курьезом? Что ж, тогда вам еще предстоит влиться в дружные ряды онлайн-геймеров, сдвинутых на редкостях: цена лота, в который входит по одной руне всех типов, составляет \$300, и покупатели уже есть. В комментариях на **eBay** кое-кто возмущается излишне высокой ценой, но некоторые любительницы **Diablo 2** из России уже обсудили все возможные браслетики и кольца, составленные из заветных рунных слов, и дружно решили, что триста долларов за абсолютное счастье — не деньги.

Остров за \$26500



Помимо торговли «настоящими» рунами, любителей онлайн-игр немало удивила еще одна торговая сделка, аналогов которой не было. MMORPG **Project Entropia** известна тем, что ее внутриигровая валюта, имеющая аббревиатуру PED, хоть и является виртуальной, но замечательно продается и покупается за настоящие доллары по курсу 1:10.

И вот нашелся некто **Zachurm «Deathifier» Emegen**, который не пожалел 265 тысяч PED'ов, а точнее \$26500, за виртуальный остров. Счастливый владелец получил в свое полное распоряжение сам остров, а также замок на нем, возможность развития горнодобывающей промышленности и — самое вкусное — право взимать пошлину со своих виртуальных гостей.

Впрочем, какой бы экстраординарной ни казалась эта покупка, сделка оказалась весьма выгодной: новоявленный землевладелец вправе разделить свою территорию на 60 частей и продать их, выручив не менее 300 тысяч PED'ов. Для сравнения: небольшой, но самый настоящий остров **Kirby**, расположенный в Канаде, продается всего за 120 тысяч швейцарских франков... ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ **World of Warcraft.** В первые 24 часа после запуска игры в США было продано 240 тысяч экземпляров **WoW**; это новый рекорд в жанре MMORPG.

■ **Dark Age of Camelot.** Экспансия «Камелота» продолжается: знаменитая игра от **Mythic** появилась в Японии и Испании, кроме того, были обновлены итальянские и корейские сервера.

■ **City of Heroes.** «Окном в Европу» обзавелась еще одна известная MMORPG от **NCsoft**: европейские сервера должны заработать уже в начале этого года.

■ **Guild Wars.** 5 и 6 февраля в очередной раз игра распахнет свои двери для всех желающих самолично опробовать геймплей. Доступ в эти дни будет бесплатный, подробности на **www.guildwars.com**.

■ **Star Wars Galaxies.** Еще одна популярная MMORPG, которая после 17.12.2004 предоставляет 10-дневный ознакомительный доступ через сайт **FilePlanet.com**.

■ **The Matrix Online.** Проект набрал 500 бета-тестеров из числа добровольцев, которые по мере сил приближают заветную дату релиза, кстати, перенесенную в очередной раз (на сей раз на весну 2005 г.).

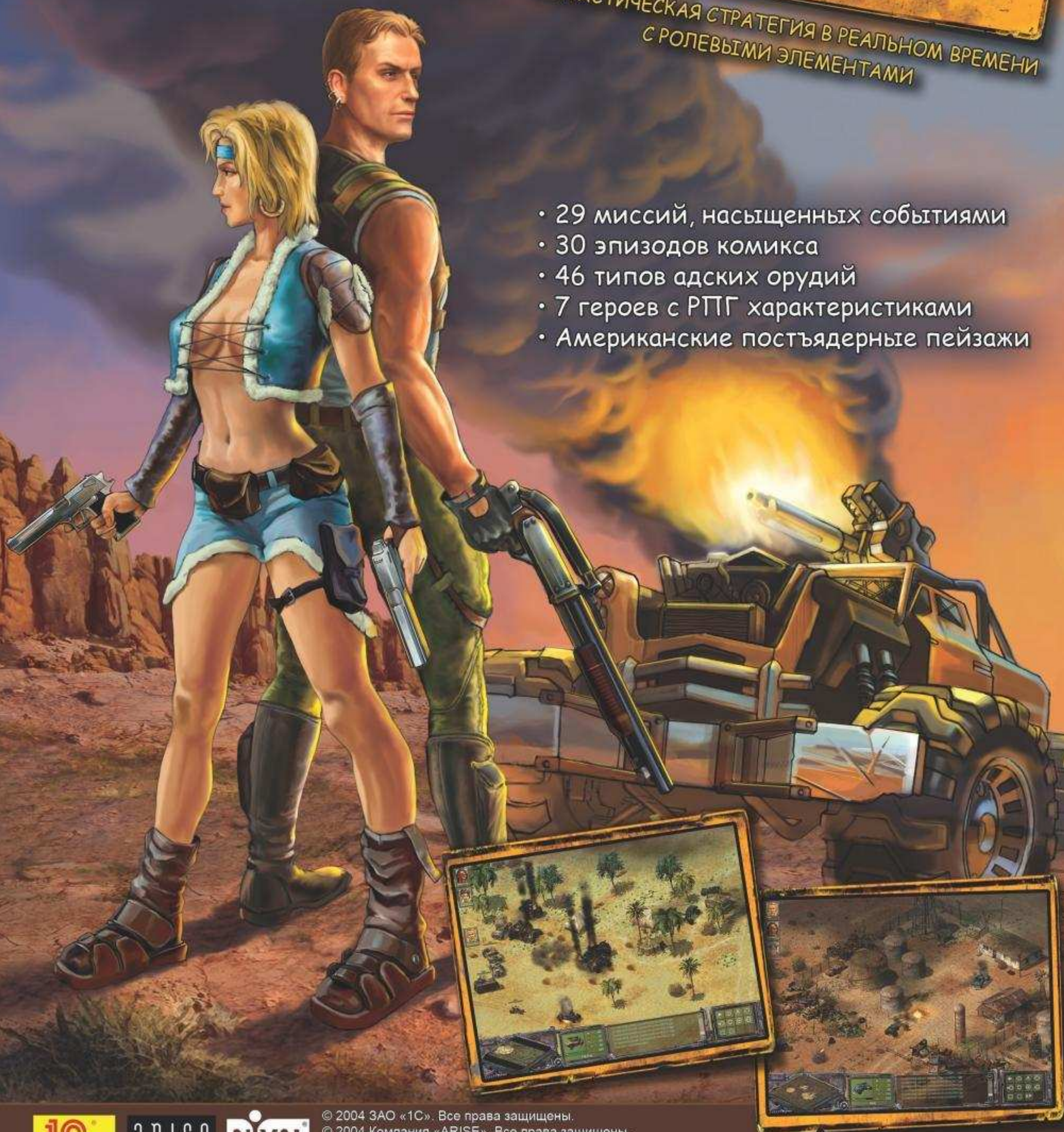
■ **Horizons: Empire of Istar.** Едва было не обанкротившаяся студия **Artifact Entertainment** в последний момент успела продаться издателю **Tulga Games**, что позволяет надеяться на дальнейшую жизнь «Горизонтов».

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.



ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД



ТИМУР ХОРЕВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Вот и свершилось то, что так долго ждали любители онлайн-развлечений по всему миру. Неторопливые кудесники из **Blizzard**, десять раз проверив и перепроверив игру во всевозможных бета-тестах, официально выпустили **World of Warcraft** — пока, правда, только в США, но и европейский релиз не за горами. Перед вами — первые впечатления от игры.

«Страшно-красивый» мир

Сервер выбран, первый «случайный» персонаж создан, и я — в игре. И при виде здешней графики хочется схватиться за голову, забиться в угол и закричать: «Только не мой мозг, проклятые пришельцы!» Количество полигонов и разрешение текстур на героях и окружающем мире — на уровне первого **EverQuest** и **Dark Age of Camelot**. **Blizzard** всегда славилась своей нелюбовью к технологичной графике, но чтобы так!

Первое впечатление проходит примерно через полчаса. Да, полигонов мало, но каждый наложен к месту. Текстуры мутноваты, но выполнены они мастерски. Анимация великолепна, и вскоре устарелость графики уже не замечаешь. Потому что за полигонами проглядывает мир. Живой и разнообразный — в котором хочется жить.

Любите ли вы толпы игроков вокруг себя? Предпочитаете одиночество? Тогда при выборе сервера смотрите на его загруженность. Я, например, люблю «погуще». При моей модемной связи даже на самых засиженных серверах (таких, как **Warsong** или **Illidan**) время отклика вполне приемлемое. Лаги начинаются лишь в больших городах.

Что вы увидите, прибыв «на место», зависит от вашего выбора. У людей — классические средневековые города. Возьмете тауре-

нов, и вас встретят бескрайние выжженные холмы с индейскими вигвамами. Гномы будут бродить по колено в снегу, а земля нежити представляет собой одно большое кладбище. Эльфы окажутся в магическом лесу, где сквозь кроны тысячелетних деревьев пробивается свет луны, а по траве бегают оранжевые поросята. Во многом выбор расы персонажа — вопрос эстетики. Попробуйте каждую, побалуйте себя экскурсией по миру. Стереть ненужных персонажей легко.

Не давая опомниться, после короткой вводной речи вас сразу бросят в лапы первого квестодателя. Никто, впрочем, не мешает сразу же заняться избиением бегающих поблизости зверей. Так можно быстро набрать три-четыре уровня плюс немного пунктов боевых навыков.

Перепутать квестового NPC невозможно — кто раз увидит эти желтые восклицательные знаки над головой, тот их не забудет. Можно сразу же отправиться на сбор квестов и хватать все подряд, чтобы потом заняться каждым по мере возможности. Убить столько-то чудовищ, принести несколько шкур или зубов, отнести послание, собрать разбросанные по местности вещи — вот первые задания, с которыми встретится игрок. Награда за выполнение — деньги, редкие предметы и солидные порции опыта для персонажа.

Иногда бывает так, что квест дают сразу, но справиться с ним можно только через добрый десяток уровней — не хватает силенок. В этом случае стоит отловить персонажа примерно вашего класса и уровня и разделить с ним квест. Ноша облегчается ровно в два раза, квестовая добыча сама собой удваивается. Удобно.

Мы с тобой одной крови

«Удобно» — то самое слово, что приходит на ум в первые же минуты игры. Любой элемент — интерфейс, квесты, прокачка, группы

но и сражаться.



— сделан грамотно и эргономично. Разработчики дают понять, что игра не сопротивляется попыткам игрока развить персонажа. Она помогает ему из всех сил.

Никто не убьет новичка в чистом поле — система PvP очень ограничена и завязана на противоборстве **Альянса** и **Орды**. Вы хотите помериться силой с другим игроком? Пожалуйста, к вашим услугам добровольный поединок чести — «до последнего хита». Подрались, посмеялись, разошлись. Вы погибли? Никаких потерь, если хватит терпения добегать в виде призрака от ближайшего кладбища до бездыханного тела. Не хотите бегать — лишайтесь кусочка опыта, но не бойтесь падения в уровне.

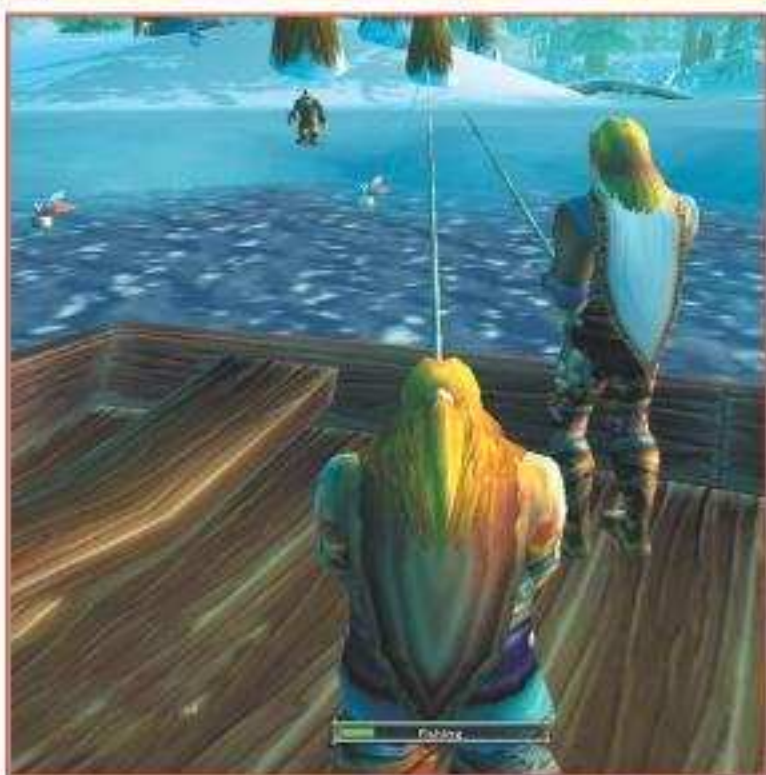
Никакого воровства добычи и монстров. Честная дележка добычи в команде. Никаких проблем с групповым выполнением квестов. Для желающих просто повеселиться есть целая куча эмоциональных жестов, воплей и высказываний. Даже содержание обычных высказываний анализируется. Скажете «lol!» — ваш герой громко и весело рассмеется. Окончите фразу вопросительным или восклицательным знаком — пожмет плечами или эмоционально взмахнет руками. Сесть на стул, лечь на землю, да просто потанцевать — здесь можно все. И еще одна, казалось бы, совсем мелкая деталь: за путешествия в доселе неизвестные земли вам начисляют опыт. Небольшой, правда, но все равно приятно.

В мире игры любой найдет себе занятие по душе. Путь к величию множество — квесты, банальная охота, «групповые забеги». Любители «крафтинга» займутся профессиональным ростом (кстати, это лучший способ заработать деньги в игре). Каждому новичку совету найти учителя рыболовства, купить удочку и немного порыбачить. Почему-то мне кажется, что этим нехитрым занятием должен заниматься каждый, кто хочет почувствовать дух игры.

Медитативная рыбалка — гениальный штрих к общей картине. Что может быть лучше ее после суеты и беготни квестов? Постоить на берегу озера в компании с парой других рыбаков, перекинуться словечком с эльф-магом и ради шутки сразиться на удочках с гномом-паладином. А потом пожарить рыбу на костре неподалеку.

Гладкий старт, прекрасно отлаженный баланс, разнообразный геймплей и всеобщие восторги. Так начинается **World of Warcraft**. Но составить представление об игре за полторы недели игры — очень сложно, а потому... В следующем выпуске «Игромании» вас ждет полноценный обзор игры. ■

Удочкой можно не только ловить рыбу

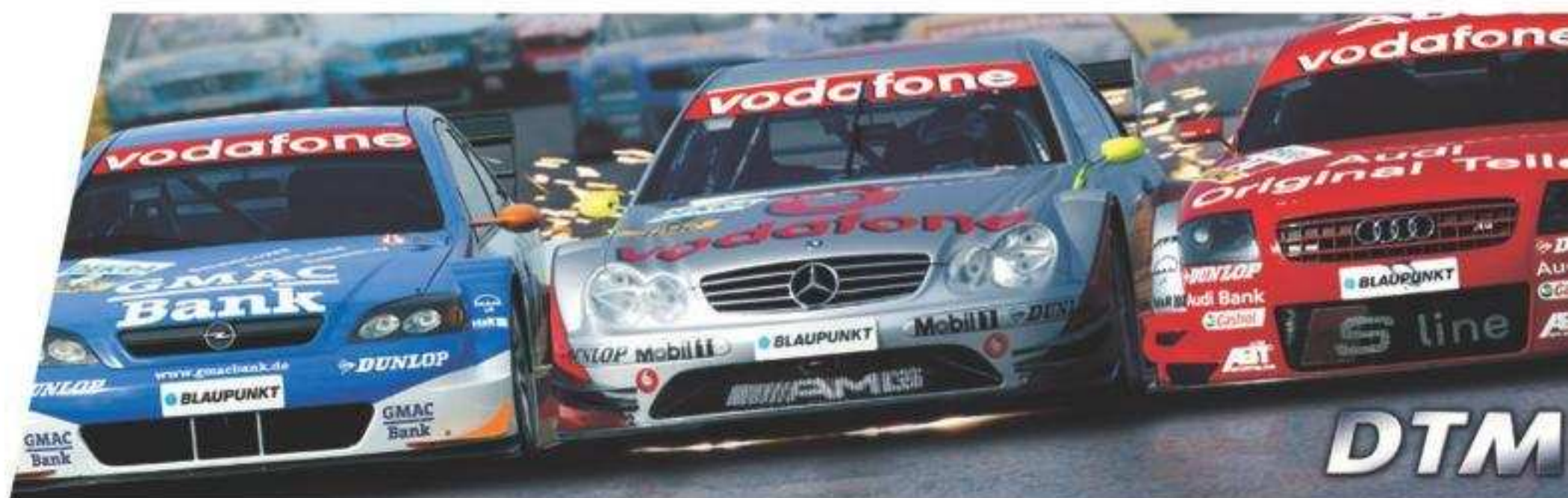
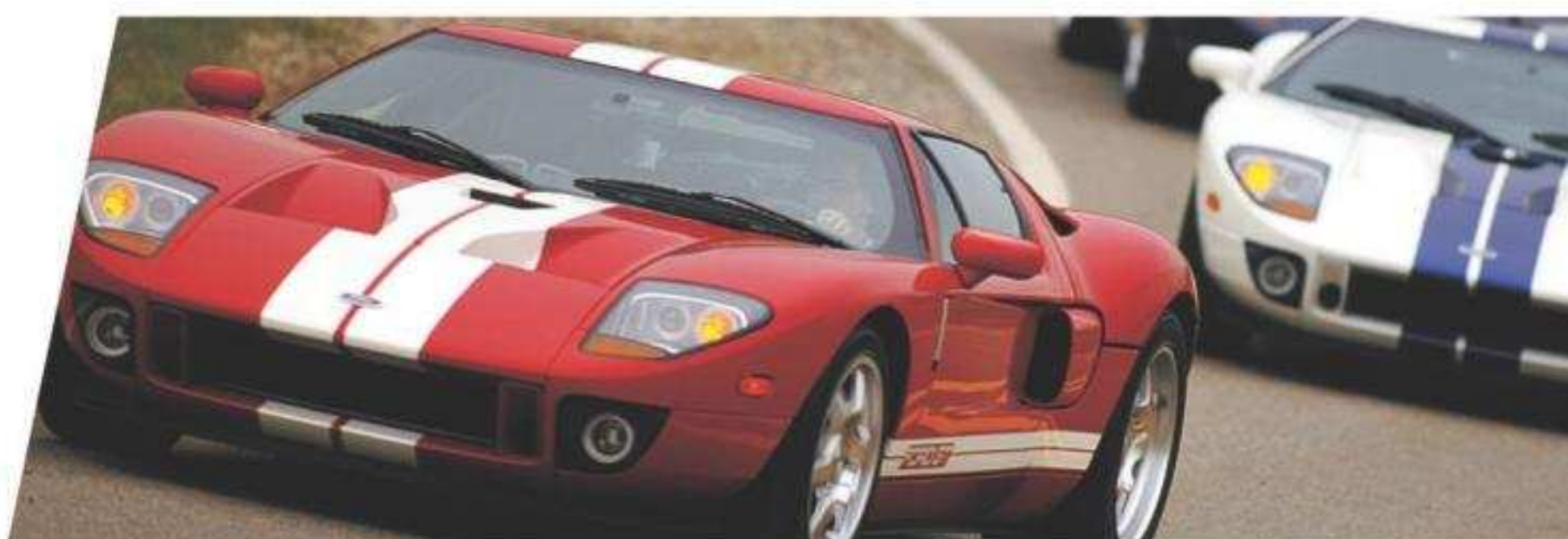




TOCA

RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR





Война Роботов

Рынок флэш-игр постоянно растет. В Сети можно найти десятки тысяч порталов с рисованными мини-играми. Шутеры, аркады, гонки, симуляторы и карточные забавы. Выбирай — не хочу. Качественных поделок не много. Простой пользователь обычно заходит на портал, тыкает наугад пять-шесть игр, разочаровывается и навсегда завязывает с флэш-развлечениями. Специально, чтобы вы не блуждали в мире флэш-фана, мы в свое время сделали в разделе «Интересное в Сети» страничку про флэш-игры. Но сейчас ситуация начинает меняться. Помимо миниатюрных игр «в окне браузера» начали появляться настоящие шедевры, сделанные при помощи **Macromedia Flash** и ряда плагинов, — не какие-то получасовые пародии на платные игры, а самые настоящие монстры, которые иногда и выглядят, и играются лучше любой оффлайновой игры, продающейся на CD/DVD. Сегодня мы расскажем вам об одной такой игре. Встречаем — **Robot Rage**.

Собери своего Волтрона

Идея сражения на роботах зародилась еще в докомпьютерную эпоху. Мультиков наснимали — море. Все эти «Макроны», «Волтроны», «Турбоэрайзеры»... Даже несколько художественных полнометражек выпустили. Было бы удивительно, если бы игроделы не воспользовались столь популярной темой. По сути, самая первая стратегия в реальном времени то-

же задействовала роботов. В **Nether Earth**, еще старичке «Спектруме», можно было собрать армию из стальных бойцов — трак-шасси, корпус, башня-турель — и пустить ее в атаку на вражескую базу.

Позже разработчики многократно возвращались к теме, но ни одна игровая реализация составных машин не была по-настоящему успешной. Ни одна — вплоть до появления в интернете мегаразвлечения для настоящих мачо — игры **Robot Rage**.

Удивительно, как разработчики онлайн-игр не додумались до столь простой идеи раньше. Дать геймерам набор частей, возможность эти части различным образом совмещать и комбинировать, несколько арен, на которых можно проводить бои, — и все. Игроки сами разберутся, как собрать робота посмертнее и завалить супостата-противника из Канады, США, Англии... Да откуда угодно.

Однако ж раньше не придумывали. На сегодняшний день **Robot Rage** — единственный представитель, по сути, нового игрового жанра — онлайн-битв роботов. Геймплей незамысловат, но чертовски увлекателен. Заходите на сайт, если связь с Сетью у вас хорошая, за несколько минут скачиваете дистрибутив (если сидите на модеме, то придется подождать минут 10-20), который автоматически устанавливается. После чего начинается первый этап захватывающего действия. Прежде чем выйти на арену и сразиться с противником, необходимо собственноручно создать робота-мутанта. Разработчики заготовили десятки разнообразных запчастей. Условно их можно поделить на три категории. Основа любого робота — шасси. Колесные быстрее передвигаются, гусеничные позволяют совершать скоростные развороты. Вот только цены, мягко говоря, кусаются. Новичок, на счету ко-

Живопись по металлу

Учитывая разнообразие различных деталей, на аренах практически невозможно встретить двух совершенно одинаковых роботов. Но разработчики пошли дальше: они предоставили игрокам уникальное средство индивидуализации боевых машин. В игру встроен эдакий миниатюрный вариант **Photoshop**. Всевозможные кисти, карандаши, краски, спреи, ластики, градиенты... Все, что душа пожелает. Так что, если есть желание сделать самого уникального и неповторимого, то вам и карты в руки. За каких-нибудь 10-15 минут вполне реально сделать какой-нибудь разухабистый кармагеддономобиль, от одного вида которого враги будут разбегаться, как тараканы от «Комбата».



торого всего несколько виртуальных монет, может позволить себе лишь самые простые колеса.

На колеса помещается корпус — он может быть большим или маленьким, прочным и хрупким, в общем, таким, какой выберете. У каждого варианта свои преимущества. Одни легче и не снижают скорости робота. Другие снабжены совершенным движком, повышающим скорость. Но корпус — это только база для крепления самого основного. Оружия! Тут разработчики выложились, что называется, по полной. Один вид оружия? Два?! Какой там. На одного робота, если, конечно, вместимость корпуса и толщина виртуального кошелька позволяют, можно навесить множество самых разнообразных средств уничтожения противника. Спереди поставить шипастый комбайн, перемалывающий броню противника в труху. Сзади пристроить устрашающего вида шипы, пронзающие кузов вражеского робота. По бокам приладить ракетные установки. В трюм загрузить мины. Прикупить дополнительную зенитную турель. Добавить брони...

Игра совершенно бесплатна, но... Самые мощные виды оружия продаются за вполне



- 1 ■ Некоторое оружие можно купить только за реальные деньги. Впрочем, можно играть совсем бесплатно.
- 2 ■ Выбор противников богат. Десятки стран, тысячи людей.
- 3 ■ Вид на арену с высоты птичьего полета.



ПРАВИЛА ПОДКЛЮЧЕНИЯ



Для начала игры в первую очередь необходимо скачать 3D-плагин **ShokWave** для **Macromedia Flash**, без него играть невозможно.

Вам, товарищи читатели, проще: плагин мы выкладываем на наши диски. Забираете из раздела «По журналу»/«Интернет». Инсталлируете плагин (все происходит автоматически после принятия соглашения).

Когда плагин установлен, подключаетесь к серверу игры через сайт www.mini-clip.com/robotrage.htm. Жмете на окошко игры и идете варить кофе. Если у вас выделенка или ADSL, то через 2-3 минуты, а если диалап, то через 10-20 минут игра загрузится и предложит зарегистрировать новый аккаунт. После определения логина и пароля вы станете счастливым обладателем робота базовой комплектации. Простенький корпус на четырехколесном шасси. Можно отправляться в виртуальный магазин за покупками.

реальные деньги. Не сказать что игроков, тратящих свои кровные на виртуальные давилки/колотки/уничтожалки много, но они есть. И если в ваши планы входит поселиться в верхних строчках чартов, то со временем баксов 30 на крутой апгрейд потратить таки придется. Но... в первую сотню можно войти и без всяких вложений.

Идущие на смерть...

Собрав своего первого робота, для начала необходимо обкатать его на испытательном полигоне, врагов на котором нет. Когда есть уверенность, что робот готов к испытанию боем, можно подключаться к системе боевых арен. Тут все уже по-взрослому. Из списка к игре обычно одновременно подключено несколько сотен, а иногда и тысяч человек: выбираете регион, в котором проживает ваш «враг». Подключаетесь к серверу (все автоматизировано, так что никаких хитрых настроек) и подаете запрос на сражение, кликнув по имени оппонента. Важный момент. Если кликнуть на имени любого игрока и подождать несколько секунд, в окошке высветится информация о его роботе. Лучше, конечно, выбирать противника своего уровня, но можно подать запрос на сражение и более продвинутому оппоненту. Правда, придется заплатить ему за бой некоторую сумму.

4 ■ Коварный заход на врага с фланга и удар ковшом.

5 ■ Поражение. Коварный оппонент заманил в огненную ловушку.



Когда соперник принял и подтвердил ваш вызов, вас телепортируют на арену. Начинается смертельная схватка. На полностью трехмерном поле сходятся два робота. Арена — не просто плоская площадка, а хитроумно спланированный и отчасти интерактивный мирок. Есть зоны с небольшими постройками, среди которых можно прятаться, есть открытые участки, на которых роботы сходятся, что называется, в рукопашную. А есть... опасные зоны. Например, решетки, прикрывающие резервуары с раскаленным металлом. Если робот окажется на такой решетке, защита начнет быстро уменьшаться. Если не съехать с опасного места, можно проиграть еще до того, как противник на вас нападет.

Задача каждого игрока — уничтожить робота противника. Тут все средства хороши. Можно палить из пушек, давить давилками, колотить колотками, подкладывать мины. Если бы арены были плоскими, без ловушек и опасных мест, то побеждал бы обладатель наиболее совершенного робота. Но поскольку каждый боевой уровень — это своеобразный мини-лабиринт, дающий свободу маневра маленьким и шустрым роботам и заметно ограничивающий подвижность хорошо вооруженных гигантов, шанс выиграть есть у каждого. Теоретически, даже «базовый» робот, управляемый профессионалом, может «завалить» противника на 2-3 уровня выше. На практике такое случается нечасто, но вот победить робота следующего уровня вполне реально. Именно таким образом и зарабатываются основные деньги.

За уничтожения противника одного уровня дают некоторые деньги, но куда меньшие, чем за победу над более продвинутым роботом. А деньги в игре — это все. Без них не купишь новые шасси, не оснастишь своего робота дополнительным вооружением. Без средств не сменить движок на более шустрый, не оснастить машину новейшими средствами защиты. Без всего этого сколько-нибудь продвинуться в чарте невозможно.

Со временем у любого игрока появится шанс собрать стального супермонстра-убийцу, заработать кучу денег, забороть всех противников и угнездиться на самой верхушке чарта. Впрочем, на это уйдет не один месяц яростных баталий.

Альтернативы нет

Robot Rage — уникальная игра. Заподозрить, что движок выполнен с использованием флэш-технологии (пускай и с рядом плагинов), можно только, как следует покопавшись в исходниках. В остальном же — полноценный 3D-action. Если сравнивать с какими-нибудь оффлайн-коммерческими продуктами, ко-



АРСЕНАЛ



Условно все оружие, которое можно навесить на робота, можно разделить на три класса.

1. Оружие ближнего боя. Спереди

крепится какая-нибудь мегадавилка или супертыкалка, позволяющая атаковать противника с разгону. Сзади приделывается более дешевая, но не менее опасная штука — вилка, позволяющая рубить противника, если тот оказался за спиной. Пренебрегать «охраной тылов» нельзя ни в коем случае. Иначе проигрыш гарантирован.

2. Оружие дальнего боя. Всевозможные ракеты/огнеметы и иже с ними.

Стоят дорого, имеют свойство кончаться, но в боях с продвинутыми соперниками без них никуда. Потому — копите деньги, господа.

3. Мины. Штука специфическая.

Во-первых, важно самому на них не нарваться. Во-вторых, если соперник не слишком близорукий и тупой, то на ваши мины он не наедет. Казалось бы, зачем тогда эти мины нужны?! А хотя бы минировать проходы между зданием, убегая от врага или не убегая, а заманивая в ловушку. Ведь тактика в игре — один из важнейших элементов геймплея.



нечно, графика не покажется ничем таким из ряда вон. Но даже в этом случае — очень даже ничего. А уж если проводить параллели с различными флэш-играми, то аналогов ни по графике, ни по глубине проработки просто нет.

В заключение обзора, конечно, можно посоветовать на то, что разработчики не уделили внимания системе повреждений отдельных частей роботов. Что во время боя нельзя, например, отрубать роботам различные части. Что ловушек на аренах, да и самих арен, можно было придумать побольше. Обидеться, что нет каких-нибудь мудреных захватов, позволяющих удерживать робота противника и переносить его прямоком в огонь. Но, во-первых, разработчики, возможно, еще реализуют что-то подобное в следующей части игры (о ней, правда, пока толком ничего не известно). А во-вторых, есть подозрение, что если переусложнить, то это будет уже не увлекательный **Robot Rage**, а совсем другая игра... ■

ВЕРДИКТ

Онлайновые бои на роботах. Игра, гениальная по задумке и реализации. Достойных аналогов просто нет. К тому же все это нам предлагают совершенно бесплатно, то есть даром.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.5



Сегодня в мире существует около 70 платных MMORPG и несчетное количество бесплатных. Однако игровых издателей это обстоятельство ничуть не смущает: анонсировано еще почти столько же проектов, из них около десятка готовятся выйти в 2005 году. И это без учета всевозможных аддонов и дополнений.

Как же любителям виртуальных миров сделать свой выбор в этом море неизвестности? Естественно, читать «Игроманию», которая на старте нового года достала из запасников пыльный, но точный компас, протерла его до золотого блеска, и... на горизонте сразу прояснилось, а верное направление было обнаружено без труда. Мы выбрали семь абсолютно новых онлайн-ролевиков, на которые обязательно стоит обратить внимание в наступающем году.

The Matrix Online

Разработчик: Monolith Productions

Издатель: SEGA Enterprises

Жанр: Sci-Fi

thematrixonline.warnerbros.com

Парад открывает неоднократно переносившийся проект, к созданию которого приложили руку сами братья **Вачовски**. Строго говоря, это не та «Матрица», которая известна по кинотрилогии: действие начинается после того, как отшумели действия третьей части кино. Поэтому у сценаристов были развязаны руки как в плане соответствия игры фильму, так и объяснения исчезновения из проекта голосов **Киану Ривза** (Нео), **Кейт Мосс** (Тринити) и **Лоуренса Фишборна** (Морфеус), сиречь главных персонажей. К слову, других голосов и героев будет предостаточно, а сама игра целиком и полностью посвящена дракам между «избранными», у которых найдется десятка-другая в месяц на приобщение к онлайн-инкарнации «Матрицы».

Естественно, именно PvP-сражениям уделено наибольшее внимание, благо улучшенный движок **LithTech** позволил реализовать огромный город, в котором бегают тысячи иг-

Врукопашную на противника с пистолетом? Почему бы нет, это же «Матрица»!



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Разработчик: Turbine Entertainment

Издатель: Atari

Жанр: Fantasy

www.ddo.com

Эту игру называют на редкость амбициозной, ведь точная реализация в виртуальности настольной ролевой системы **D&D** до недавнего времени была приблизительно тем же, чем для математиков доказательство теоремы Ферма, а для парфюмеров — искусственное воспроизведение шоколадного аромата. Но не исключено, что эксперимент закончится удачно: игра основана на официальных правилах D&D в редакции 3.5 от компании **Wizards of the Coast**. Действие будет происходить в новом мире **Ebberon**, Campaign Setting к которому выпущен в 2004 году.

Увы, не исключен и оглушительный провал. Дело в том, что именно **Turbine** является разработчиком первой и второй части печально известной **Asheron's Call**. Кстати, для создания мира использован доработанный движок второй AC. Кроме того, уже сейчас из недр **Turbine** доносятся жалобные го-



лоса о сложности реализации некоторых моментов классических правил D&D (еще бы это было не сложно). К тому же известно, что заклинаний меньше, чем хотелось бы, да и окружающий мир не впечатляет размерами.

Ввиду этой миниатюризации игровой процесс будет сосредоточен в основном на подземельях, которые щедро начиняют ловушками, тайниками и злобным монстрятником. Пожелаем успеха авторам игры: сотни тысяч разъяренных фанатов настольной D&D — это не шутка...

роков, сотни боевых приемов для персонажей, оригинальную систему умений а-ля анекдот «Оператор, срочно загрузи мне «Камасутру» и, конечно же, bullet-time.

Станет ли этот мир, напичканный остроумными дуэлями, привлекательным для онлайн-геймеров? Возможно, но только при хорошем коннекте. Авторы обещают легкую игру даже на модеме 56 Кбит/с, но как вам понравится, если причиной перманентной гибели вашего супергероя станут вовсе не соперники, а банальный лаг?

Guild Wars

Разработчик: ArenaNet

Издатель: NCsoft

Жанр: Fantasy

www.guildwars.com

Игроки со стажем ожидают от Guild Wars гораздо большего, чем от обычной MMORPG.



За неприметным названием **ArenaNet** кроется команда, которую без натяжки можно назвать **Dream Team**. **Майк О'Брайан** (Mike O'Brien), **Патрик Уайт** (Patrick Wyatt) и **Джефф Стрэн** (Jeff Strain) основали свою компанию, дружно уйдя из **Blizzard Entertainment** в 2000 году. Именно эти люди ранее создали **Warcraft**, **Starcraft**, **Diablo** и — на закуску — игровую службу **Battle.Net**. Позже к ним примкнули разработчики, отметившиеся не на последних ролях в таких проектах, как **Space Quest 6**, **Total Annihilation**, **Baldur's Gate**, **Planescape: Torment**, **EverQuest**, а также известные деятели из **Microsoft**, **Atari**, **Disney** и **LucasArts**.

В общем, не команда, а целое созвездие. Добавляем сюда твердо обещанное бесплатное игровое время «anywhere in the world»,

Mourning — в этом белом безмолвии придется искать свою вторую половину...



смотрим на скрины и подбираем челюсть. Что касается игровой механики, то GW, в принципе, — стандартная MMORPG. В обязательном наборе фэнтезийный мир, 6 классов героев, обширные земли и тщательно проработанные собственно guild wars («войны гильдий»).

От конкурентов игру отличает более продуманная система развития персонажей. Долой многочасовую гонку за высоким уровнем и рутинное истребление монстров: герой выходит в свет не беззащитным новичком, а сильным воином. Ушли в прошлое и кривые прокачки — неправильно вложенные скиллы допускаются перераспределить. Особо стоит выделить удобный интерфейс, который, как мы помним, близардовцы делать умели всегда.

Абонентской платы не будет (по этой причине очень хотелось бы, чтобы GW заметили российские издатели), а стоимость самой игры обещают не выше, чем у конкурентов. На фоне всего этого системные требования кажутся совсем малюсенькой ложечкой дегтя: процессор от 800 МГц, 256 Мб памяти и видеокарта не ниже GeForce 3 (Radeon 8500).

Mourning

Разработчик: Limitless Horizons Entertainment LLC

Издатель в Европе: Gamigo AG

Жанр: Fantasy

www.realmsofkrel.com

Название этой фэнтезийной MMORPG переводится как... «Траур». Что, естественно, слегка настораживает, особенно если вспомнить известную поговорку «Как вы лодку назовете, так она и поплывет». Впрочем, прежнее имечко — «Королевство мучений» — тоже не внушало оптимизма. Неизвестно, что погрузило в такую депрессию румынских разработчиков, но они все же нашли в себе силы создать MMORPG с «лица необщим выражением».

Первым делом в корзину отправились уровни и классы. Игроку оставили только умения, да и то с возможностью переучиваться на новые (здесь есть сходство с Guild Wars). После чего решительно были убиты персонажи — то есть так же решительно, как хардкорные герои в Diablo II. То есть — насовсем. Разумеется, прощание с этим миром произойдет не сразу, а спустя ровно 500 игровых часов, отведенных на героическую жизнь.

В качестве компенсации потребуются проявить некоторое проворство, чтобы в течение этой жизни познакомиться с персонажем той же расы, но противоположного пола и обзавестись наследниками. За одного из которых, как вы уже догадались, и предстоит играть в дальнейшем. Дети наследуют имущество и врожденные навыки папаша (а уж как они будут наследовать его нрав, даже говорить не приходится — владелец-то один и тот же...).

Подробное превью читайте в октябрьском

номере «Игромании» за 2004 год, а мы, со своей стороны, обещаем не выпускать из внимания этот удивительный румыно-мексиканский проект.

Tabula Rasa

Разработчик: Destination Games

Издатель: NCsoft

Жанр: Fantasy

www.playtr.com

Еще один проект, во главе которого стоит едва ли не самый известный деятель игровой индустрии — Ричард «Lord British» Гэрриот собственной персоной, «отец» РПГ-серии Ultima. Подробности о его новом детище немного, несмотря на то что релиз планировался еще на конец 2004 года. К сожалению, тогда стены Destination Games покинули сразу три разработчика, включая главного дизайнера и главного программиста, и срок выхода TR был перенесен на второе полугодие 2005 года.

Известно, что действие Tabula Rasa («Чистая доска») происходит в некоем фэнтезийном мире, населенном причудливыми существами. Техноорганика, помноженная на внезапно пробудившийся интерес г-на Гэрриота ко всему восточному, может дать весьма взрывоопасную смесь. Сюжет определенно склоняет игроков к кооперативному режиму: предстоит противостоять космическо-демоническим силам, мечтающим о захвате мира.

Tabula Rasa интересует нас в первую очередь как проект, в котором реализуются новые идеи Ричарда Гэрриота. И самая лучшая новость — среди достоинств TR упоминается глубина и сложность геймплея (именно эта глубина, кстати, является одной из основных причин невероятного долголетия старушки Ultima Online).

Imperator

Разработчик: Mythic Entertainment

Издатель: Mythic Entertainment

Жанр: Sci-Fi

www.imperatoronline.com

Неизвестно, почему название игры звучит абсолютно по-русски, на английском император пишется как Emperor. Однако это не имеет особого значения, гораздо интереснее сюжет игры. Достояния внимания и компания-разработчик; собственно, именно из-за имени Mythic мы включили «Императора» в наш топ-лист — творение авторов Dark Age of Camelot вряд ли ожидает полный провал.

Итак, нам предлагается альтернативное будущее, в котором благословенная Римская империя не погибла под набегами варваров, а спокойно развивалась дальше. Но спустя две тысячи лет из космоса появились злобные пришельцы, всем своим видом намекая, что у Imperator'a и Tabula Rasa, кажется, один и тот же сценарист (шутка). В отличие от DAoC, здесь основной упор делается не на PvP, а на

В РОССИИ...

Самые важные события 2005 года для российских любителей MMORPG — это, несомненно, официальное издание EverQuest 2 и Final Fantasy XI компанией «Акелла», благодаря которому не будет проблем с оплатой этих игр. А вот появления новых российских MMORPG ожидать, к сожалению, не приходится. Зато в небезызвестной «Сфере» от 1С появится новый материк Феб со столицей под названием Умрад и тремя замками, а также остров Леон. В планах авторов игры 12 игровых специализаций и долгожданное отображение доспехов на персонажах.



PvE (player vs environment), хотя без дуэлей, конечно же, не обойдется.

Движок позаимствован у того же DAoC, так что необходимости апгрейтить компьютер, скорее всего, не будет. Весьма интересно будет взглянуть на альтернативный Рим: если бы разработчики остановились на историческом прошлом, мы бы получили «развесистую клюкву», а так у нас — настоящая научная фантастика. Увы, древняя столица не поразит густонаселенностью: каждый сервер вместит не больше народа, чем в том же DAoC (а возможно, что игроков будет еще меньше).



И конечно же — в 2005 году нас ждет World of Warcraft от Blizzard Entertainment, европейский релиз которого был отложен на начало этого года. Счастливые жители Северной Америки играют в WoW еще с 23 ноября (только за этот день было продано 250 тысяч коробок), но чтобы к ним присоединиться, геймеры из Европы должны иметь друзей в США, готовых оплачивать аккаунты со своих карт.

Ясное дело, что таких везунчиков в России не так уж много, поэтому мы решили взять за точку отсчета европейский релиз, дата которого, увы, весьма размыта. ■

Tabula Rasa — новый мир Ричарда «Lord British» Гэрриота.



Не верите, что это Рим? А зря. В «Императоре» он выглядит именно так.



В мире World of Warcraft русских нет. Пока нет...



Мобильные
новости

3D-очки для мобильных



Очки-мониторы для сотовых телефонов уже давно не в диковинку (**Mitsubishi Scopio**, **Second Sight**, **Eyepop Centra**), но поддержки 3D-изображения в них до сих пор не было. Первым устройством, способным воспроизводить трехмерную картинку, стал **Video Eyewear** от японской компании **VisualWear** (истинным производителем, правда, является американская **Iculti**). Внешне гаджет мало чем отличается от обычных 3D-очков для PC. В **Video Eyewear** вмонтировано два жидкокристаллических дисплея площадью всего 1 кв. см, разрешение которых составляет 640*480. Изображение, выдаваемое этим агрегатом, сравнимо с картинкой 42-дюймового телевизора, расположенного от смотрящего на расстоянии 2 метров. Понятное дело, обычные ролики **Video Eyewear** проигрывать не в состоянии, для этого их надо предварительно перевести в специальный формат. Цена кусачая — более \$600.

Костюмы N-Gage



За необходимость вынимать аккумулятор для банальной замены MMC-карты **N-Gage** критиковали, пожалуй, больше всего (новый **N-GageQD** этим, к счастью, уже не страдает). Народные умельцы нашли способ обойти это ограничение: при помощи нехитрого набора деталей и минимальных финансовых вложений (всего лишь около \$20) они сумели вынести слот для карты прямо на заднюю панель игрового телефона. Подробную инструкцию о том, как это сделать, ищите на сайте www.mashmods.com. Там же можно купить уже готовый внешний слот для MMC-ки.

Приставки тоже
умеют плевать

Для того чтобы купить **PSP** в числе первых, фанатичные японцы выстраивались в гигантские очереди.

Старт **PlayStation Portable** в Японии (он состоялся 12 декабря), портативной консоли от **Sony**, прошел не менее удачно, чем запуск ее главного конкурента **Nintendo DS**. Первоначально на рынок было выброшено всего лишь 200000 консолей — **Sony** просто не может себе позволить сразу выпустить большой тираж, ведь себестоимость **PSP** вдвое превосходит ее цену (\$185). 85% консолей смели с магазинных полок в первый же день продаж, остальные 15% распродали уже на следующий день.

Однако поторопившись с запуском системы (слухи о задержке **PSP** ходили вплоть до самого ее выхода), **Sony**, по всей видимости, не успела довести ее до ума. Как результат — первые покупатели столкнулись с массой проблем и дефектов: у одних на экране обнаружались «мертвые» пиксели, у других не работали какие-то кнопки,

у третьих дисковод плевался дисками (посмотреть на это воочию можно по адресу http://nfg.2y.net/games/psp/psp_flying.swf), и так далее. Для **Sony** это тяжелый удар: такой инцидент может здорово подорвать интерес игроков к консоли еще в самом начале ее жизненного пути (к тому же продукция этой компании всегда отличалась безупречным качеством). Обрадованная **Nintendo** тут же объявила, что любой пользователь, который найдет на экране **Nintendo DS** хоть один неработающий пиксель, может свободно поменять свою консоль на новую (многие игроки уже жаловались на то, что **Nintendo DS** страдает той же самой болезнью). Большая **N** (так иногда называют **Nintendo**) представила это как акт меценатства, хотя каждый покупатель и так может заменить дефектную приставку по гарантии. Между тем спрос на **Nintendo DS** превысил все ожидания: на момент написания этих строк суммарные продажи в США и Японии составили более миллиона штук. К марту 2005 года планируется реализовать уже 5 млн. консолей. Так что пока лидерство в гонке мобильных консолей остается за **Nintendo**.

MTC может стать крупнейшим
контент-провайдером

Вполне возможно, что в ближайшее время на российском рынке появится новый контент-провайдер: **MTC** собирается купить у японской компании **NTT DoCoMo** лицензию на телекоммуникационный стандарт **i-mode**. Эта сделка сразу откроет российскому оператору доступ к огромному количеству сайтов, игр и мелодий для мобильных. Преимущества **i-mode** уже успели оценить на себе жители нескольких европейских стран и Израиля, теперь к ним присоединится и Россия.

Мобильные игры в России

Появились результаты первого исследования российского рынка игр для мобильных телефонов. По данным компании **SmartMarketing**, за первые три квартала 2004 г. в России было продано 3,01 млн. игр на сумму \$7,01 млн. Доминирующей платформой является **Java 2 Mobile Edition** (99,7), доля других платформ незначительна (**Mophun** и **BREW**). Продажами мобильных игр занимаются семь компаний, из них в тройку лидеров входят **PlayMobile**, **PlayFon** и **Revkom**. Уровень пиратства достаточно высок (55%), но, по словам аналитиков, оно носит неорганизованный характер (обмен играми друг с другом, создание маленьких сайтов с подборками мобильных игр).

Мобильные
утилиты

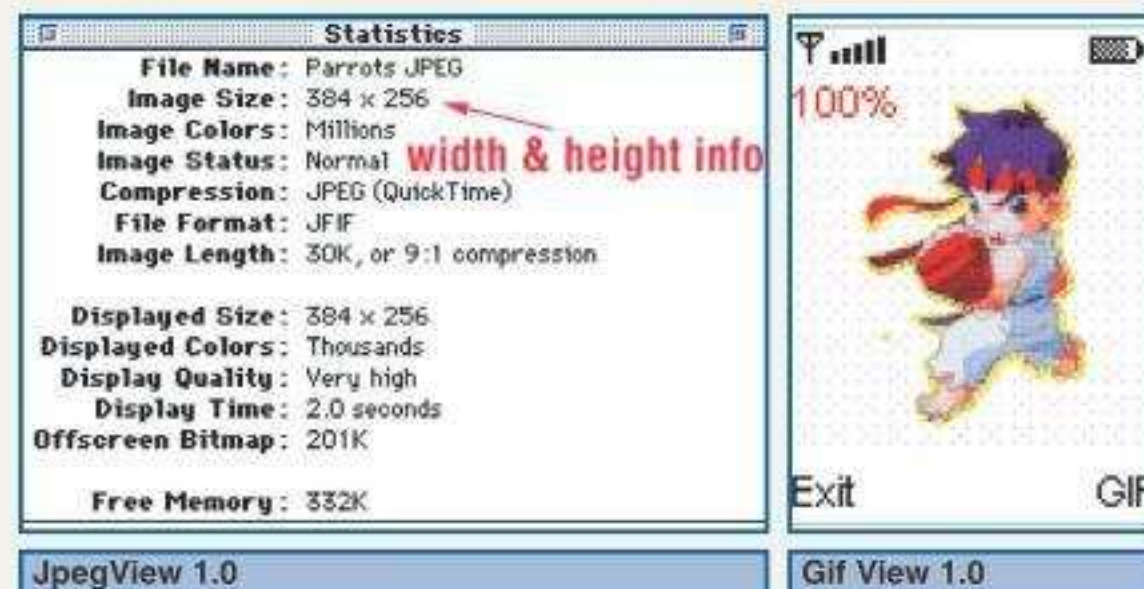
BMPViewer 1.0\Gif View 1.0\JpegView 1.0\Image Viewer 1.0

Что: Графические просмотрщики ★

Разработчик: Riza Purwo Nugroho\JShape\Joachim Schaefer ★

Платформа: J2ME ★

Размер: 3-13 Кб



Перед вами — целый набор графических просмотрщиков для просмотра изображений в самых разных форматах. С первыми тремя все понятно и так, а вот последняя программа, **Image Viewer**, позволяет просматривать картинки разных форматов.

- ☹ — Откровенно слабая игра.
- 😞 — Скучновато, есть гораздо лучше.
- 😐 — Неплохая игра, средний представитель жанра.
- 😊 — Отличная игра, увлекательная и затягивающая.
- 😄 — Выдающаяся и прекрасно проработанная игра. Хит!

Мобильные игры

Алексей Моисеев

The Elder Scrolls Travels: Dawnstar

Жанр: RPG ★ Разработчик: Vir2L Studios Inc. ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 80-220 Кб



Не успели мы отрецензировать первую часть, как на наши головы валится сиквел. На этот раз протагониста занесло в город с романтическим названием **Dawnstar**, который осаждают полчища ледяных дикарей. Обороной населенного пункта руководят четыре героя, однако ходят слухи, что один из них вступил в сговор с врагом, а значит, должен быть немедленно пойман и посажен на кол. Поимку предателя поручают игроку.

Геймплей со времен первой части не претерпел каких-либо изменений. Плутание по бесконечным коридорам, разговоры с жителями города, сражения с монстрами, поиск сундучков с добром — все это снова с нами. Добавили лишь новые вещи, заклинания и монстров.

Недостатки тоже перекочевали почти в полном составе: выглядит город все так же однообразно (проще говоря, это бесконечный и очень запутанный лабиринт), а невозможность посмотреть информацию о покупаемом товаре вынуждает тратить кровные сбережения на бесполезные предметы.

Удобство управления: 5/5
РЕЙТИНГ: 😄
Доступно для: Nokia 7650.
Стоимость: \$2 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **ПРИБРЕСТИ ИГРУ**.

The Italian Job

Жанр: Action/Racing ★ Разработчик: Mforma ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 44-200 Кб

Играя за гангстера Чарли Крокера, вам необходимо за ограниченное время найти и доставить к ожидающему вас поезду золотые слитки общей стоимостью в несколько миллионов долларов. Для этого придется изрядно поколесить по городу в поисках груженного сим



ценным металлом грузовичка, после чего события плавно перемещаются в метрополитен. Палки в колеса вам будут вставлять назойливые мотоциклисты и назойливый вертолет, рассекающий воздушное пространство над городом. Игра получилась интересной, но не слишком продолжительной, что и не позволяет выставить ей высший балл.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ: 😄

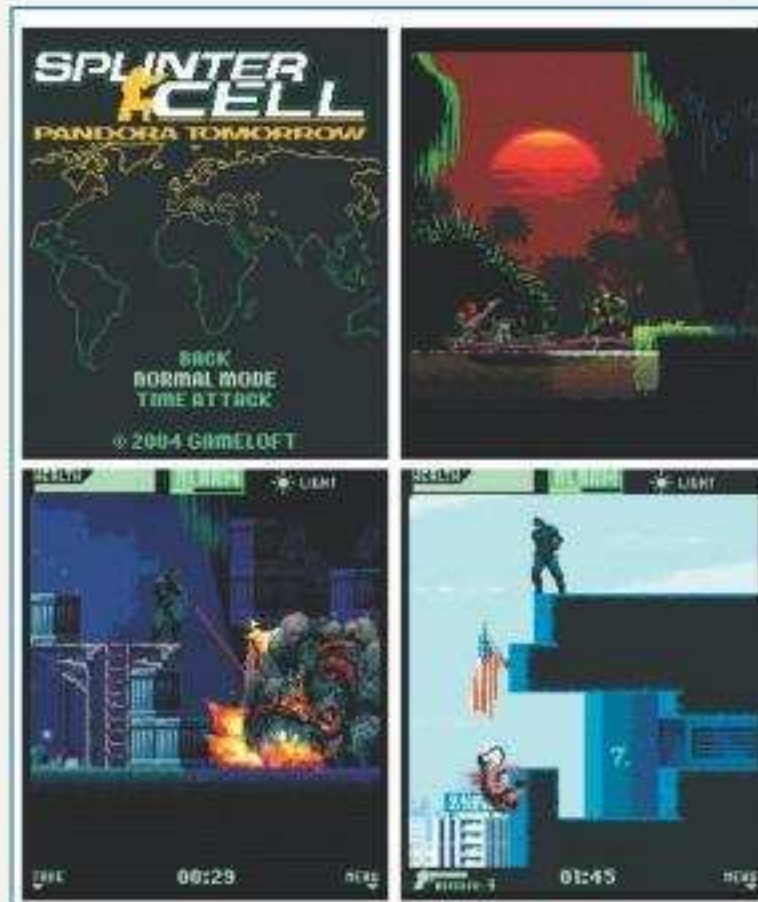
Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650; Motorola T720, T720i; Sharp GX10.

Стоимость: \$2 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **ПРИБРЕСТИ ИГРУ**.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Жанр: Stealth Action ★ Разработчик: Gameloft ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 98-120 Кб



Очередная террористическая заноза в заднице цивилизованного мира по имени Сухади Садоно угрожает биологическим оружием крупнейшим городам земшара. На разборку с ним вновь отправляют Сэма Фишера.

Приключения начнутся в джунглях Индонезии, а закончатся — в секретной криогенной лаборатории Сухади. Задача Фишера — остаться незамеченным настолько долго, на-

сколько это возможно. Врагов можно не только пристрелить из табельного оружия (что, кстати говоря, не поощряется), но и взять в заложники. Заложников можно использовать как живой щит от пуль других противников или швырять их на мины, мешающие Сэму. Присутствуют зачатки интерактивности: к примеру, разбив метким выстрелом прожектор, Сэм заметно облегчит себе существование.

Pandora Tomorrow — самая продвинутая игра во всей серии. Враги, заметив главгероя или бездыханные тела своих товарищей, мгновенно поднимают «аларму» (то бишь тревогу), повсюду расставлены хитроумные сенсоры, автоматические пулеметы и другие охранные устройства. Звук и графика сделаны на высочайшем уровне.

Удобство управления: 5/5

РЕЙТИНГ: 😄

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, N-Gage, N-GageQD; Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V600; Panasonic X60; Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7; Samsung E700, E710, E800, E820, X450; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens C65, C65V, CT65, CX65, CXV65, S65, S65V; SonyEricsson K700, T610, T630, Z1010, Z600.

Стоимость: \$4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу **ПРИБРЕСТИ ИГРУ**.

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD И DVD!

На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами — **PlayMobile** (описания игр и музыки), **Solvo** (заставки, полифония, логотипы), **JavaGames** (мелодии и игры) и «**Аэромобилем**» (картинки и музыка). Все это добро можно загрузить на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, как была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок PlayMobile, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальное присутствует и на CD, и на DVD.

WAP-сайт «Игромании»

По адресу wap.igromania.ru вы всегда сможете почитать свежие игровые и железные новости, получить информацию обо всех журналах нашего издательства и скачать бесплатные логотипы всех наших журналов — «Игромании», «ЛКИ», «Мира Фантастики» и «MOBI. Мобильная связь»!

Top Gun

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Mforma ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 68-148Kb



Классическая аркада безо всякого намека на сюжет. Забравшись в кресло современного истребителя, летим и уничтожаем все, что хоть

отдаленно напоминает врагов мира во всем мире. В конце каждого уровня нас неизменно дожидается огромный босс, который, как и положено любому огромному боссу, отличается завидной живучестью и отменным вооружением. Но мы ведь тоже не лыком шиты: пушка «Вулкан» и мощные ракеты на борту нашего самолета вмиг объясняют противнику, в чем именно он был не прав.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ: 4/5

Доступно для: Nokia 3650, 3660, 7650, 7650c, N-Gage, N-GageQD; Motorola T720, T720i; Sharp GX10, GX20, GX30.

Стоимость: \$2 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.

X-Men 2

Жанр: Файтинг ★ Разработчик: Mforma ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 52-239Kb



В рядах людей «Икс» поселилась какая-то непонятная смута: все они вдруг начали творить всякие непотребства, никак не вписывающиеся в имидж супергероев. Только один из них остался в трезвом уме и твердой памяти, а значит,

именно ему и предстоит выяснять, что же случилось с товарищами.

В статике игра смотрится довольно неплохо: красивые фоны, крупные детализированные персонажи. В движении — не очень: дерганая анимация персонажей сводит на нет первоначальное впечатление. Ситуация усугубляется еще и неотзывчивым управлением, малым количеством персонажей на выбор и абсолютно одинаковым набором движений для каждого из них. Наличие у бойцов одного суперудара, который можно выполнить после заполнения соответствующей шкалы, положения дел особо не меняет.

Удобство управления: 3/5

РЕЙТИНГ: 3/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 3650, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; Motorola T720, T720i; Sharp GX10.

Стоимость: \$4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.

Strategy War

Жанр: RTS ★ Разработчик: RedBoss ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 73-156 Kb

Рухнул очередной бастион — на мобильных появилась самая настоящая стратегия. Причем стратегия вполне играбельная.

RedBoss сотворили настоящее рукотворное чудо. Все атрибуты классической RTS на месте: здесь есть и постройка базы, и добыча

ресурсов посредством харвестеров (очень напоминает компьютерные Dune и Red Alert). Воевать придется исключительно танками, никакой пехоты, гаубиц и прочих самолетов-вертолетов нет и в помине. Для обороны предусмотрены стационарные пушки.



Графическое оформление, может, и не балует нас обилием мелких деталей и буйством цветов, но тем не менее выглядит достаточно аккуратно. Сложность игры будет нарастать по мере вашего продвижения по сюжету, хотя врагов можно было сделать и чуточку поагрессивнее. Но это искупается одной-единственной фишкой: возможностью сделать сейв в любой момент времени.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ: 4/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 3650, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD; Motorola C380, C650, V220, V300, V500, V525, V600; Alcatel 735i; Siemens M55, MC60, S55.

Стоимость: \$2 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу ПРИОБРЕСТИ ИГРУ.

КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Игра	Код
Dawnstar	9698738002
Pandora Tomorrow	9698525002
Strategy War	9661933002
The Italian Job	969399600654
Top Gun	969399800654
X-Men 2	969411200654

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит \$2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна \$4. Вы получите

ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и загрузить игру через WAP-соединение. Факт оплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер 3010.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ

МТС: Амурская Сотовая Связь, Архангельск, Белгород (РекКом), Брянск (РекКом), Владимир, Вологда, Воронеж (РекКом), Иваново, Иркутск, Калуга, Киров, Кострома, Кубань, Курган, Курск (РекКом), Липецк (РекКом), Москва и Московская область, Нижний Новгород, Новосибирск, Орел (РекКом), Пермь, Приморье, Псков, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Сахалин, Смоленск, Сыктывкар, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль, Ярославль.

Би Лайн: Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Москва и Московская область, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Санкт-Петербург, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МегаФон: Москва, Кавказ, Поволжье, Северо-Запад, Сибирь, Центр, Дальний Восток.

Другие: НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ, Оренбург GSM (цена игры \$2,36 без НДС).



Настоящее
трёхмерное кино
в суперкинотеатре

NESCAFÉ

IMAX[®]
СУПЕРКИНОТЕАТР

- * объёмное изображение
- * фантастический звук
- * экран высотой с 7-этажный дом

ТАКОГО КИНО ВЫ ЕЩЁ НЕ ВИДЕЛИ!

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал», далее – бесплатными автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

МАП ЦЛСС №000149 от 21.03.03

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ЗА 5 МИНУТ

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

Так уж сложилось, что русский перевод HL2 от Valve отечественный издатель на диск не положил. Охотно понимаем ребят, ляпов в этом переводе — море. В итоге сложилась ситуация, когда геймер, не обремененный отличным знанием английского, в игру и поиграть-то нормально не может. Официальной локализации пока нет, и не факт что будет. А версию от разработчиков надо качать через «Стим», а весит она ни много ни мало — 700 Мб! А так хочется, чтобы ну хоть какой-то перевод был. Пускай даже кривой валловский, но хоть что-то будет понятно...

Вот и у меня — а живу я в славном городе Димитровграде, что под Самарой — сложилась похожая ситуация. Лицензию я купил, а поиграть в русскую версию все равно не смог — на диалале 700 Мб не выкачаешь. Несколько приуныв, зная, что кто-то уже играет в «чисто русскую» версию, я начал штурмовать английскую. Пройдя игру вдоль и поперек (коротковатая получилась игра), я так и не вкусил всех прелестей и тонкостей сюжета. Английский я знаю неплохо, но не настолько, чтобы с ходу схватывать всю английскую речь персонажей. А ведь многие мои друзья, кто тоже в этот момент проходил вторую «Халфу», не понимали и этого. Это при том, что чуть ли не половина «соли» HL2 кроется в сюжете.

И тут мне на ум пришла идея. Half-Life 2 затачивался под Steam, который славится своей мультязычностью. В рекламной акции Steam Half-Life 2 было сказано, что игроку будет предоставлена версия игры на языке, указанном у него в настройках клиента. Но ведь и русский там есть. А так как коробочная версия игры все равно требует

авторизации в Steam, напрашивался вывод, что русский язык в игре таки где-то запрятан. А то, что приходится качать из интернета, — 700 Мб — это звуки/речь. Но никак не текст! Озаботившись этой проблемой, я некоторое время рыскал по подкаталогам игры в поисках чего-нибудь похожего на Language, English и Russian. И вскоре я был вознагражден за свои старания.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА ДОМУ

Решение нашлось в каталоге hl2\Resource — в нем лежат драгоценные файлы: gameui_russian.txt, closecaption_russian.txt, hl2_russian.txt, valve_russian.txt. Просмотрев их содержимое и убедившись, что это именно то, что нужно, я попытался всеми известными способами подключить файлы в игру. К сожалению, «цивилизованных» способов мне найти не удалось. Не долго думая, я сделал копию всего каталога Resource (на всякий пожарный) и с легкой руки удалил следующие четыре файла: gameui_english.txt, closecaption_english.txt, hl2_english.txt, valve_english.txt. Затем я переименовал gameui_russian.txt в gameui_english.txt, closecaption_russian.txt в closecaption_english.txt, hl2_russian.txt в hl2_english.txt и valve_russian.txt в valve_english.txt.

Далее я перешел в каталог hl2\cfg, при помощи «Блокнота» открыл файл config.cfg и изменил значения параметров cc_subtitles и closecaption на "1" (пишется в кавычках).

Сохранив изменения и запустив игру, я пришел в восторг — игра стала вполне русскоязычной, причем перевод текста был вы-

ЛОКАЛИЗАЦИЯ COUNTER-STRIKE: SOURCE

Как это ни странно, но можно локализовать и новый CS. Прodelывается все по аналогии с HL2, единственное различие — файла всего 2.

В каталоге cstrike\Resource удаляем файлы cstrike_english.txt и gameui_english.txt. Затем переименовываем cstrike_russian.txt в cstrike_english.txt, а gameui_russian.txt в gameui_english.txt соответственно.



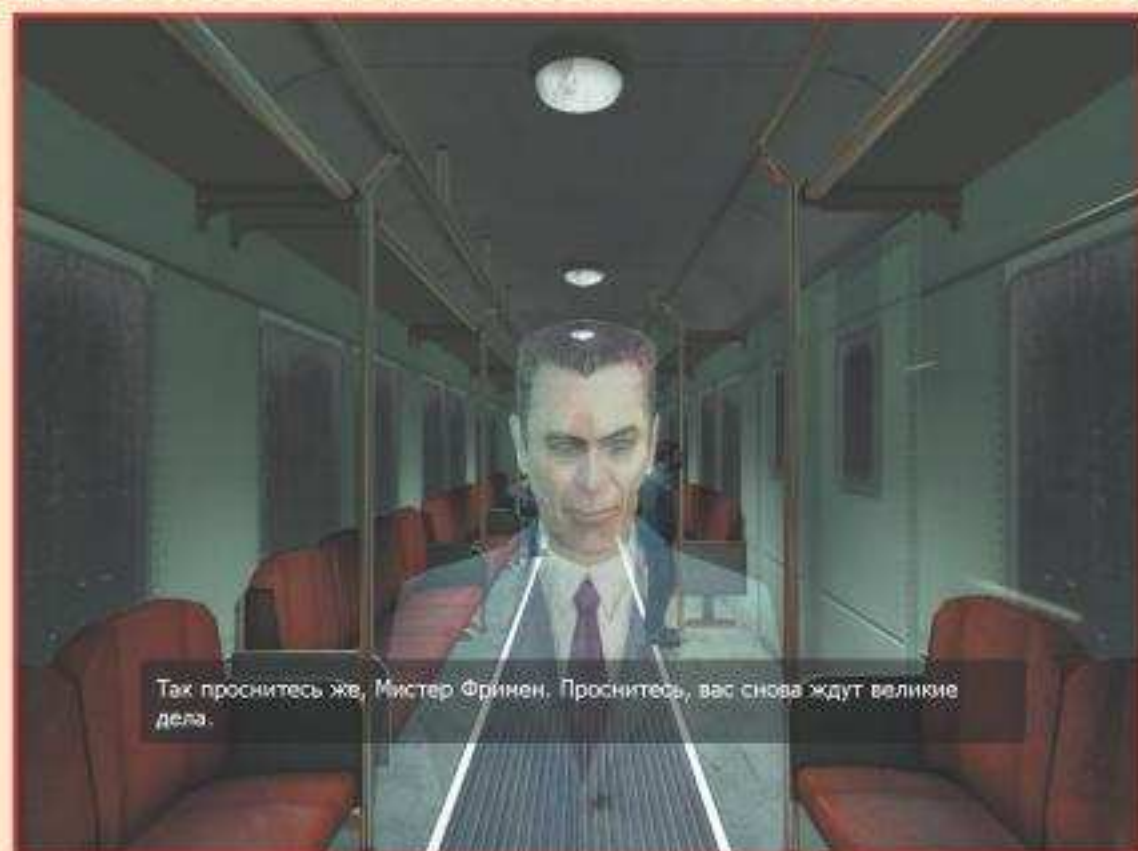
Теперь о гордости всех отечественных контрстрайкеров — автомате Калашникова — можно прочитать на языке его страны-производителя.

полнен на достаточно высоком уровне, хотя, конечно, ляпы встречаются. Единственное, что отличало теперь мою и официальную русские версии (от Valve), — это диалоги персонажей. У меня они так и остались на английском языке. Скажем так — это плата за 700 Мб трафика.

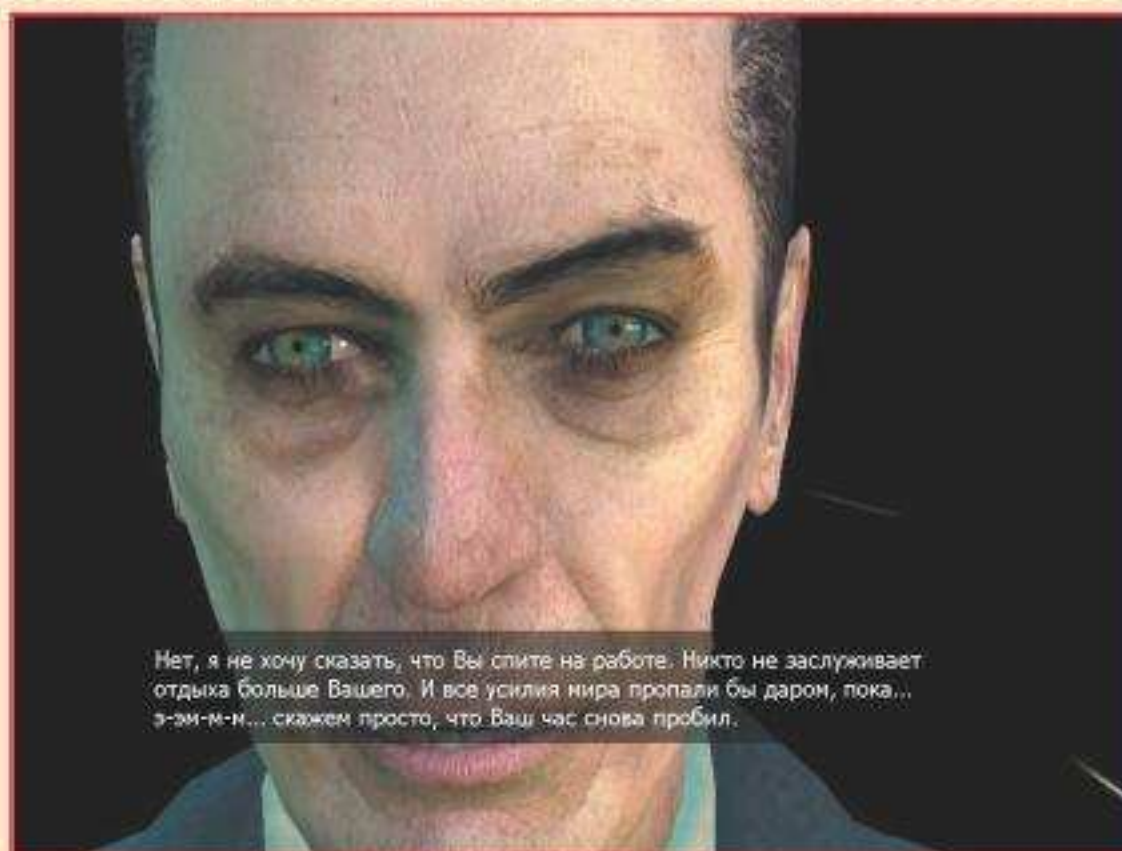
■■■■

Собственно, все. Я отправился играть — на русском игра смотрится несколько иначе, чем на английском, а главное, несмотря на кривость перевода, многое стало более понятным. Даже если вы уже прошли англоязычную версию игры, рекомендую пройти еще раз с русскими субтитрами. ■

Теперь за невнятным бормотанием Gman'a начинает проявляться смысл. Товарищ, как всегда, загадочно сообщает, что вновь пробил час, когда Гордону Фримену придется спасать человечество от неминуемого порабощения.



Так проснитесь же, Мистер Фримен. Проснитесь, вас снова ждут великие дела.



Нет, я не хочу сказать, что Вы спите на работе. Никто не заслуживает отдыха больше Вашего. И все усилия мира пропадут даром, пока... э-э-м-м... скажем просто, что Ваш час снова пробил.

МАТРИЦА HALF-LIFE 2

ВИТАЛИЙ РОМАНЕЦ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Практически всем нам знакомо слово «Матрица». Одним — по кинофильму, другим — из курса математики, и, наконец, некоторым — из игры **Enter The Matrix**. Те, кто играл в эту игру (ну и, конечно, те, кто рулил в **Max Payne**), знают, что там была очень интересная функция — замедление всего происходящего с использованием дополнительных эффектов. Оказывается, то же самое можно сделать и в **Half-Life 2**, причем это не ухудшит геймплей — лишь сделает его совершенно иным.

Сегодня мы создадим модификацию, в которой по нажатию всего одной кнопки можно замедлить действия и движения в игре, увеличить гравитацию, которая поможет избегать видимых пуль противников. В общем — получатся настоящие приключения Нео в мире **HL2**. Но и это еще не все. В моде мы увеличим действие манипулятора, с помощью которого вы сможете увидеть всю прелесть физики игры: от разрушения штукатурки стен до пятен крови людей и монстров. Попав в Матрицу, вы окажетесь совершенно в другом мире. Представьте себе: Фримен, как в замедленной съемке, взмывает в воздух, расстреливая из автомата монстров; еще не приземлившись, переключается на пистолет и двумя меткими выстрелами валит оставшихся в живых. После приземления скорость игры восстанавливается... до следующей встречи с врагом.

ЗАМЕДЛЕНИЕ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Зайдите в папку **...HL2/CFG** и откройте файл **valve.rc** любым текстовым редактором.

ЗВУКОВАЯ МАТРИЦА

Чтобы разнообразить мод, предлагаю маленькое необязательное дополнение. В него входит повышенная гравитация, а также звуковой и графический эффекты при входе в Матрицу. Чтобы опробовать эффекты, нужно в **matrix.cfg** вместо старого скрипта вписать следующее:

```
sv_cheats 1
alias "+matrix" "fadein 0.3;sv_gravity 400; speak weapons/cguard/charging;host_timescale 0.2;phys_pushscale 25;cl_phys_timescale 0.1;Physcannon_maxforce 9000;physcannon_minforce 2500;physcannon_tracelength 900;physcannon_maxmass 7500;physcannon_pullforce 7500"
alias "-matrix" "sv_gravity 600;host_timescale 1;phys_pushscale 1;cl_phys_timescale 1;Physcannon_maxforce 1500;physcannon_minforce 700;physcannon_tracelength 250;physcannon_maxmass 250;physcannon_pullforce 4000;"
```

Скрипт должен быть написан в три строки (жирным курсивом выделено нача-

например «Блокнотом». Если файл отсутствует, то создайте его (нажимаем правую кнопку мыши — Создать/Текстовый документ) и поменяйте расширение с **txt** на **rc**. В файле пропишите следующую строчку: **exec autoexec.cfg**.

После этого в той же папке создайте еще два файла — **autoexec.cfg** и **matrix.cfg**. Если файлы в папке уже присутствуют, но вы не можете изменить их расширение — кликните на файлах правой кнопкой мыши и в выпавшем меню выберите пункт *Сервис/Свойства папки/Вид* и в разделе *Файлы и папки* уберите галочку *Скрывать расширения для зарегистрированных типов файлов*.

Откройте созданный файл **autoexec.cfg** текстовым редактором и пропишите: **exec matrix.cfg**. В файле **matrix.cfg** пропишите:

```
sv_cheats 1
alias "+matrix" "host_timescale 0.3;phys_pushscale 20;cl_phys_timescale 0.1;Physcannon_maxforce 10000;physcannon_minforce 3000;physcannon_tracelength 1000;physcannon_maxmass 8000;physcannon_pullforce 8000"
alias "-matrix" "host_timescale 1;phys_pushscale 1;cl_phys_timescale 1;Physcannon_maxforce 1500;physcannon_minforce 700;physcannon_tracelength 250;physcannon_maxmass 250;physcannon_pullforce 4000;"
```

ло каждой строчки). Если вы хотите поменять звуковой эффект на другой, нужно в строчке, где есть команда **speak**, прописать другой путь к звуковому файлу. Все звуки находятся в папке **HL2/SOUND**. В данном моде используется звук, который находится в папке **HL2/SOUND/WEAPONS/CGUARD/CHARGING** (скрипт: **speak weapons/cguard/charging**).

Сохраните файл и запустите игру. Нажмите «матричную» кнопку — теперь изменения в силе.



Гравитационная пушка в замедленном режиме стреляет совершенно феерически



В замедленном режиме можно любоваться смертью одного врага, настигнутого свинцом другого.



В режиме Матрицы разделать этого красавца достаточно просто.

Заметьте, что скрипт должен быть написан именно в три строчки (жирным шрифтом выделено начало каждой строчки)! Ни больше, ни меньше. При написании скрипта помните, что после определенной команды идет значение параметра (цифра) — между ними необходимо поставить пробел. В начале новой команды, разделенной с предыдущей знаком «;», пробелы не нужны, также не забудьте прописать знаки «_». Если оформить строки как-то иначе, модификация будет работать неверно.

МОЕ СЕРДЦЕ... ОСТАНОВИЛОСЬ

Заходите в папку **HL2/SCRIPTS** и откройте текстовым редактором файл **kb_act.lst**. В конце, после основного текста скрипта (переместитесь в самый конец файла), пропишите с новой строки:

```
"blank" ""
"blank" "#Matrix_Mod"
"blank" ""
"+matrix" "#Matrix_On"
```

Двигаемся дальше. В папке **HL2/RESOURCE** откройте файл **valve_english.txt** и после нижеприведенного отрывка скрипта:

```
"lang"
{
"Language" "english"
"Tokens"
{
```

пропишите:

```
"Matrix_Mod" "УПРАВЛЕНИЕ MATRIX МОДОМ"
"[english]Matrix_Mod" "CONTROL MATRIX MOD"
"Matrix_On" "Войти в Матрицу"
"[english]Matrix_On" "Enter the Matrix"
```

Сохраняйте все изменения и запускайте игру. В настройках **Options/Keyboard** (Настройки/Клавиатура) определите новой команде любую клавишу.

Запустите игру и активируйте соответствующей клавишей режим Матрицы. Все — можете начинать погружение... И помните, что Матрица работает только тогда, когда вы удерживаете клавишу нажатой. Поэтому удобнее всего повесить команду на одну из кнопок мыши. ■

БОНДИАНА HALF-LIFE 2

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

В *Half-Life 2* есть запоминающийся эпизод с катанием на джипе по пустынному побережью во время отлива, кишачему сотнями раздраженных жуков и более малочисленными, но не менее опасными солдатами диктатора. А как вам эпизод катания на катере? Вместе они занимают значительную часть игры, и было бы кощунственно упустить возможность сделать эти игровые моменты еще интереснее, добавить ложечку, а возможно, и целое ведро драйва. Помните, как в фильмах про Джеймса Бонда главный герой рассекает на скоростных авто повышенной проходимости и на мегакатерах, которым никакие преграды нипочем?! Ничто не мешает нам реализовать все эти возможности на движке HL2. Сегодня мы сделаем аркадные гонки на багги и устроим скоростной заплыв/залет на катере.

ГОНКИ ПО ПЕРЕСЕЧЕННОЙ МЕСТНОСТИ

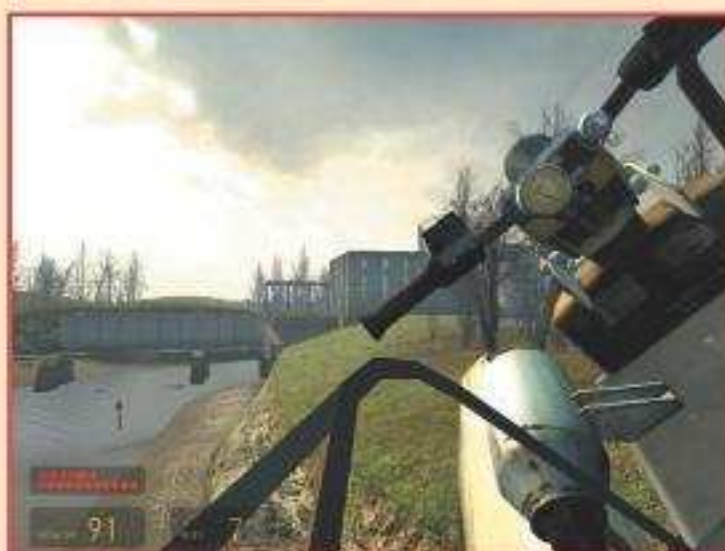
Сделайте копию каталога **Каталог_c_игрой\hl2\scripts\vehicles**, чтобы в любой момент можно было вернуть игру в исходное состояние.

ПРЫГАЮЩАЯ МАШИНА-УБИЙЦА

Перед тем как написать статью, я экспериментировал с настройками всего, что используется в игре, и как-то случайно все у того же джипа (файл **jeep_test.txt**) изменил параметр **massoverride** на 8000. Сохранив изменения и запустив игру, я обнаружил, что машина начала бешено прыгать и давить всех окружающих. Я изловчился и сел в «бешеную» машину, правда, долго мне в ней просидеть не удалось — скинула. По ощущениям от управления — настоящие соревнования ковбоев в США «кто дольше продержится сидя на диком быке». Увлекательнейшее развлечение. Настоятельно рекомендую попробовать. Можно устроить соревнования с приятелями — кто дольше удержится на лихом скачущем авто.



Багги с норовом. При попытке сесть в нее — главное, не попасть под колеса.



Прыжки на модифицированном катере увлекательны. Виды за бортом — отличные.

Характеристики джипа (багги) нам может изменить файл **Jeep_test.txt**, который разбит на несколько блоков, каждый из которых отвечает за определенную характеристику машины. В блоке **Body** (корпус) есть параметр **massoverride** (масса джипа вместе с пассажиром), который необходим для удержания машины на трассе во время движения на большой скорости. Поменяем значение параметра на 1500.

Второй важный параметр — распределение центра тяжести — **massCenterOverride**, необходимо записать в него значение 0 5-10. Благодаря этому, нос машины не будет задираться во время езды. Если же выставить здесь значение 0 0 0, то «торпеда», напротив, будет устремляться к небесам при первом же наезде на ухаб.

Теперь разберемся с этими жуткими прыжками, которые совершает багги при каждом удобном и неудобном случае. В ряде случаев это здорово мешает. Если хотите оставить возможность делать головокружительные прыжки на машине, то не трогайте параметр **addgravity**, если же нет — то ставьте в него значение 1.33.

В блоке **engine** (движок) нужно поменять мощность двигателя (**horsepower**) на 3500, чтобы джип мог без труда взбираться на любые склоны. Далее увеличиваем максимальную скорость (**maxspeed**) до 60 и скорость заднего хода (**maxReverseSpeed**) до 35.

Переходим в блок **steering** (управляемость), тут будем менять практически все параметры. Давайте сделаем автомобиль более управляемым, быстрым и маневренным. Начисто стираем содержимое блока — от знака { до }. Затем заносим туда интересующие нас параметры: **degrees** — 60, **slowcarspeed** — 0, **fastcarspeed** — 100, **slowsteeringrate** — 8, **faststeeringrate** — 15, **steeringRestFactor** — 1.

После сохранения изменений и запуска игры вы получите очень быстрый джип, ко-



А иногда получается запрыгнуть туда, куда нас не хотели пускать разработчики.

торый не перевернется, что бы вы ни вытворяли. Попробуйте разогнаться и попытаться объехать какое-либо препятствие, скорее всего, вместо этого багги исполнит необыкновенный трюк, который даже в NFS невозможен. Одна проблема — на большой скорости по гористой местности ездить будет несколько сложновато из-за колдобин и ям.

РЕЧНОЙ ПАТРУЛЬ

Аркадные гонки на багги мы сделали, теперь время заняться катером. Файл, с которым нам придется работать, называется **Airboat.txt**, он несколько отличается от **Jeep_test.txt** по структуре, но есть и сходства.

Присваиваем параметру **massoverride** значение 1500, параметру **horsepower** — 4500, **maxspeed** — 100, **maxReverseSpeed** — 50. Благодаря сильно увеличенной массе летательного аппарата, его скоростные качества и прыгучесть возрастут в несколько раз.

Управление регулируем соответственно заданным скоростям. В случае с лодкой управляемость на большой скорости лучше увеличить. Значение **degrees** подкручиваем до 60, **slowcarspeed** — 0, **fastcarspeed** — 100, **slowsteeringrate** — 8, **faststeeringrate** — 15, **steeringRestFactor** — 1.

После проделанных изменений вы сможете кататься по стенам водоканала не хуже, чем это делает Агент 007 во всех частях сериала.

ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ

Теперь самый важный момент. Все изменения параметров аппаратов вступают в силу только после начала новой игры! Не обязательно начинать всю игру сначала, достаточно начать один из эпизодов с транспортом: 4-й эпизод — катер, 7-й и 8-й — джип. Удачных вам скоростных заездов и маневренных заплывов... ■

УКРЕПЛЕННЫЙ РИМ

ИЗМЕНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ ПОСЕЛЕНИЙ В ROME: TOTAL WAR

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ



После укрепления городов нападающий несет в четыре раза больше потерь.



Думаете, это варвары грабят Рим. Приглядитесь. Это римляне грабят укрепленную Сегесту.

По легенде, Рим построили братья Ромул и Рем. Ромул пропахал борозду вокруг священной земли, на которой он собирался построить город. В насмешку над братом Рем перепрыгнул через черту, а Ромул взял да и убил брата за посягательство на землю его города.

Так по легенде — на крови — и был основан Рим. Главный город будущей Империи. Город с величественными белыми стенами, с ареной для гладиаторских боев и развитой инфраструктурой. В игре Рим престаает перед нами именно таким. Но это только Рим! А остальным городам и поселкам, чтобы достичь уровня столицы, необходимо строиться еще лет 100-150. Но такого времени у нас нет и быть не может — враг у ворот. Переходящие из рук в руки поселки все дальше и дальше отдалают нас от голубой мечты — захватить Рим. Давайте укрепим слабые деревни и города — сделаем их неприступными за каких-нибудь 5-10 минут. Всего-то и нужно — изменить несколько параметров.

ТАМ, ГДЕ ПЕХОТА НЕ ПРОЙДЕТ

Многие сетуют на то, что с самого начала, после захвата **Сегесты** (Segesta) и **Потавиума** (Potavium), им не дают покоя галлы и повстанцы, постоянно осаждающие эти слабо укрепленные поселения. Постоянные поражения при их обороне не могут положительно сказаться на репутации игрока в сенате, а значит, фактически сводят на нет все старания игрока задобрить его. Все спрашивают: что делать? Мы не будем хвататься за книгу Чернышевского с одноименным названием, а просто посмотрим правде в глаза — нам нужна хорошая оборона всех наших поселений.

Для этого перво-наперво создайте копию содержимого каталога **Settlement Plans** в

папке **Data** каталога с игрой. Это необходимо, чтобы в случае некорректных изменений вернуть все на место. Как определить, корректны ли изменения? Очень просто: после любых изменений запустите игру, если она не вылетела при загрузке — все в порядке, если же да — то смело восстанавливайте измененные файлы из резервной копии.

Рассмотрим процедуру укрепления городов для римлян (Romans), города остальных рас укрепляются аналогичным образом.

Зайдите в каталог **Data/Settlement Plans** и удалите пять файлов — **roman_city.txt**, **roman_large_city.txt**, **roman_large_town.txt**, **roman_town.txt**, **roman_village.txt**. В них находится описание мелких и крупных поселений римлян и их обороноспособность при осаде. Затем создайте точно такое же количество (пять) копий файла **roman_huge_city.txt** (описание самого большого римского города) и при-

свойте им имена удаленных файлов. Таким образом мы подняли обороноспособность римских деревень, поселков и маленьких городов до уровня столицы — Рима. В игре, тем не менее, все же полезно возвести хотя бы деревянную оборонительную стену, так как стена с городом, так сказать, не поставляется.

НЕМНОГО ЭКСТРИМА

Тем, кто желает с самого начала игры окунуться в незабываемый мир затяжных осад, есть возможность улучшить обороноспособность городов противника. Для этого замените теми же копиями следующие файлы: **barbarian_city.txt**, **barbarian_large_town.txt**, **barbarian_town.txt** и **barbarian_village.txt**. Тем самым вы дадите своим ближайшим соседям — варварам — очень неплохую фору в противостоянии великой Римской империи! ■

ДИВЕРСИЯ

Казалось бы, что может быть лучше своих укрепленных городов? Может! Неукрепленные столицы и крупные города других фракций! Для этого нам понадобятся копии файла **roman_village.txt**. Замените все файлы, описывающие национальные населенные пункты противника: **barbarian** — варвары, **carthaginian** — карфагеняне, **eastern** — восточные города, **egyptian** — египетские, **greek** — греческие. Необходимо заменить все файлы, в имени которых есть имя расы противника и следующие типы названий населенных пунктов: **village**, **town**, **large_town**, **city**, **large_city** и **huge_city**. Например, для Греции это файлы: **greek_town.txt**, **greek_large_town.txt**, **greek_city.txt**, **greek_large_city.txt**, **greek_huge_city.txt**.



Крупные города превратились в маленькие беззащитные деревеньки. Диверсия удалась!

РЕДАКТОР HALF-LIFE 2

СВЯТОСЛАВ ФОМИН

НАСТРОЙКИ И ОСНОВЫ РАБОТЫ

Свершилось. Вышел редактор к Half-Life 2. Так и хочется пропеть дифирамбы разработчикам, но... Чем раньше перейдем к делу, тем больше места останется под описание самого редактора. Поэтому, не отходя от кассы, с разбегу — в студеную прорубь!

Для создания карт мы будем использовать редактор **Valve Hammer Editor** от официального разработчика движка. Все обладатели официальной версии игры могут совершенно бесплатно скачать редактор по системе «Стим» через интернет.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

Когда редактор скачан, запустите его — перед вами откроется диалоговое окно. На вопрос об отображении документации ответьте **No**. Если вы запускаете редактор в первый раз, то увидите форму для основных настроек **Configure Worldcraft** — заполните ее.

На странице Game Configuration справа от падающего меню **Configuration** нажмите кнопку **Edit**, затем **Add**. В строке напишите название вашего профиля настроек, например **IgroMania**. Нажмите кнопку **Ok** и затем **Close**. В разделе **Game Data Files** нажмите **Add** и укажите файл **halflife2.fgd**, который находится в каталоге с установленным редактором.

Файлы **FGD** отвечают за список объектов, доступных вам при размещении на карте. Таким образом, у каждой игры должен быть свой FGD-файл, и если вы хотите делать карты, например для **Counter-Strike Source**, то вам необходимо использовать FGD-файл именно для этой игры.

Убедитесь, что в разделе **Texture Format** отмечен пункт **VMT (Half-Life 2/ TF2)**, а в разделе **Map Type** — пункт **Half-Life 2**.

Далее следуют два падающих меню — **Default Point** и **Solid Entity Class**. Здесь вам предлагают выбрать объекты из FGD-списка, которые будут появляться автоматически в списке объектов при выборе соответствующего инструмента. Для удобства нужно выбрать наиболее используемые объекты, например **info_player_start** и **func_physbox**.

В меню **Game Executable** необходимо указать полный путь к каталогу с игрой. В **Mod Directory** — путь к каталогу с модифицированными файлами (в нашем случае

/games/Half-Life 2/hl2). В **Game Directory** — путь к основному движку, но у нас он будет совпадать с каталогом, который мы указали в предыдущей строке. И в **RMF Directory** — путь к каталогу хранения некомпиллированных карт (/games/hl2/tools/hammer/maps).

Перейдите на закладку **Build Programs**. В разделе **Configuration** выберите профиль настроек, который мы создавали на предыдущей странице. В разделе **Game Executable** укажите исполняемый файл Half-Life 2 — **hl2.exe**. Далее следует несколько строк для указания компиляторов. Необходимо указать пути к файлам **vbsp.exe**, **vvis.exe** и **vrad.exe**, которые лежат в каталоге с установленным редактором. То есть пути будут выглядеть примерно следующим образом — /tools/Hammer/vbsp.exe, /tools/Hammer/vvis.exe и tools/Hammer/vrad.exe. CSG-компилятор отдельно запускать не нужно: он встроен в редактор и запускается автоматически. В самой нижней строке **Place compiled maps...** укажите путь к каталогу /maps (/Half-Life2/hl2/maps).

ИНТЕРФЕЙС И ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Интерфейс программы состоит из трех окон проекций, одного 3D-вида и инструментальных панелей. Причем назначение каждой проекции можно легко менять. Для этого нажмите правой кнопкой мыши на заголовки проекции и выберите интересующий вас вид.

После создания или открытия новой карты активируются панели инструментов. Разберем назначение основных инструментов.

Selection Tool (Shift+S)

Инструмент выделения — используется для выделения объектов и манипулирования ими: перемещение, изменение размера, вращение. Выделив нужный объект, вы можете тянуть за контрольные точки, изменяя его размер. Особенно удобно выделять объекты в 3D-виде.

Magnify (Shift+G)

Увеличительная лупа — используется для приближения и отдаления вида (масштабирования) на проекциях.

Camera (Shift+C)

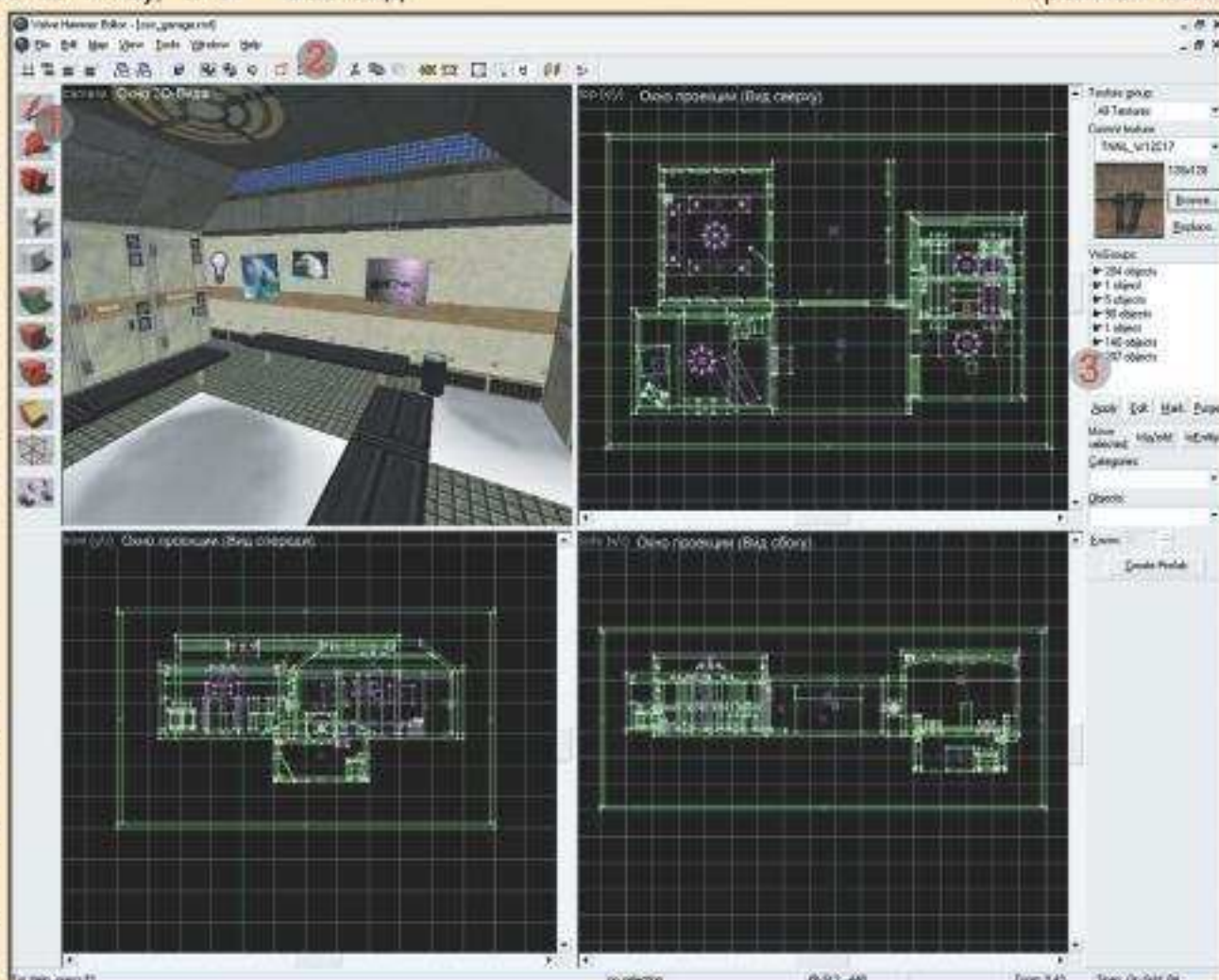
Камера — предназначена для перемещения и вращения камеры в 3D-виде. Нажмите левую кнопку мыши в окне 3D-вида и перемещайте указатель, вращая камеру. При этом используйте кнопки **W**, **A**, **S** и **D** на клавиатуре, для того чтобы перемещать камеру, как в игре. Если зажать правую кнопку мыши, то камера будет смещаться по двум осям, а если зажать обе кнопки, то камера будет приближаться и удаляться.

Entity Tool (Shift+E)

Инструмент для создания объектов — результатом работы данного инструмента являются объекты, которые сами не перемещаются по карте: NPC, источники света, места появления игроков. В списке объектов выберите необходимый объект (например, **npc_barney**, **light** или **info_player_start**), затем укажите мышкой нужное вам место относительно проекции и нажмите **Enter**. В выбранной вами точке появится новый объект.

Block Tool (Shift+B)

Заготовки брашей — инструмент предназначен для создания заготовок брашей. В падающем меню вы можете выбрать категорию брашей (заготовки или объекты из библиотеки) и тип объекта. У вас в распоряжении несколько типов: **arch** — арка, **block** — блок (параллелепипед), **cylinder** — цилиндр, **sphere** — сфера (шар), **spike** — конус, **wedge** — треугольник. У некоторых объектов можно задать дополнительные характеристики, например число сторон. Чтобы создать браш, выберите нужный вам тип и категорию объекта из меню, затем на проекциях растяните область вашего бу-



дущего объекта, задав ему размеры, и нажмите **Enter**. Браш будет создан. Если хотите отменить создание браша, нажмите **Esc**.

Toggle texture application (Shift+A)

Наложение текстур — необходим для наложения текстур на объект. После активации инструмента открывается окно, где вы можете точно изменять размеры, вращать и смещать текстуры.

Apply current texture (Shift+T)

Быстрое наложение текстур — используется для быстрого задания выбранной текстуры выделенному объекту. Выделите нужный браш или группу брашей, затем выберите текстуру из базы и нажмите на пиктограмму инструмента — текстура тут же будет назначена всем граням выделенных объектов. После этого можете четко подогнать текстуры под размер объекта с помощью инструмента **Toggle texture application**.

Apply decals (Shift+D)

Наложение эффектов — используется для наложения «деколей» (следы от выстрелов, трещины, кровь) на грани брашей поверх уже имеющихся текстур.

Clipping tool (Shift+X)

Инструмент для создания срезов — выбрав данный инструмент и выделив браш, укажите плоскость сечения и нажмите **Enter**, часть браша, лежащая за плоскостью сечения, будет удалена. Также инструмент может быть использован для разделения браша на две части.

Vertex tool (Shift+V)

Изменение формы — инструмент используется для манипулирования точками (вертексами) брашей. Выделите нужный вам браш и нажмите кнопку данного инструмента, теперь вы можете перемещать точки на проекциях, задавая нужную форму объекту.

КАРТА ПЕРВАЯ МОЯ

Займемся созданием нашего первого уровня для **Half-Life 2**. Загрузите редактор и откройте новую карту. Сразу после создания сохраните вашу карту под именем **firstroom.vmf**. Для этого нажмите **File/Save As**.

Приступим к созданию геометрии. Выберите инструмент **Block Tool** и проведите квадрат на проекции **Top** так, чтобы он принял размер **256x256**. Перейдите на проекцию **Side** и поднимите получившийся куб на одну клетку, общая высота должна получиться равной **128** юнитов. Убедитесь, что в падающем меню (правая панель) стоят значения **Primitives — Block**.

Нажмите **Enter**. Объект будет создан. Используя камеру, вы можете облететь созданный объект и осмотреть его со стороны. Чтобы браш стал комнатой, необходимо «опустошить» (вырезать) его изнутри. Для этого выделите браш и нажмите правой кнопкой мыши на любой проекции. В падающем меню выберите **Hollow**. Перед вами откроется диалоговое окно, где вас попросят указать толщину стенок будущего помещения. Если вы укажете положительное значение, то стенки будут созданы «внутри», а ес-

ли отрицательное, то «наружу». Задайте значение, например, равное **-8**. Вы увидите, как у объекта образовались стены толщиной в 8 юнитов.

«Залетите» камерой внутрь помещения. Наложим текстуры на стены, пол и потолок комнаты. Расположив камеру в центре помещения, нажмите на кнопку инструмента **Toggle texture application (Shift+A)**. Для того чтобы выбрать грань объекта, используйте левую кнопку мыши. Чтобы выделить несколько граней, необходимо держать кнопку **Ctrl** нажатой. Надавив кнопку **Z**, вы переключитесь в режим вращения камеры и сможете развернуть ее для того, чтобы выделять грани вне поля зрения. Используя вышеназванные кнопки, выделите все четыре стены помещения, а затем нажмите кнопку **Browse** в окне настроек инструмента.

В появившемся браузере представлена вся база текстур, имеющихся в игре. Подберем текстуру для стен нашего помещения. В окошке фильтра напишите **wallpaper**, чтобы браузер показал только текстуры обоев. Выберите подходящую текстуру и нажмите на нее два раза левой кнопкой мыши — текстура появится в окошке предварительного просмотра. Нажмите кнопку **Apply**, чтобы назначить выбранную текстуру на выделенные грани помещения. Наложение произойдет, но не самым удачным образом. Дело в том, что в **Half-Life 2** все текстуры имеют большой размер с целью сохранения качества, поэтому каждый раз необходимо подгонять текстуру под размер созданных стен.

Нажмите на кнопку **Fit** — текстура растянется на всю стену, но пропорциональность потеряется. Нас интересует размер текстуры по вертикальной оси, так что мы возьмем значение из окошка **Y** в разделе **Texture Scale** и подставим это значение в окошко **X**. Нажмите **Enter** и вы увидите, как текстура ляжет на стену наилучшим образом. Пропорциональность восстановлена. Теперь выделите только половое покрытие помещения и нажмите **Browse**. В окошке **Filter** напишите **Floor** и выберите подходящую текстуру, например **tilefloor001c**. Затем нажмите **Enter** и **Fit**. Так как пол у нас имеет форму квадрата, то текстура будет наложена идеально точно, и пропорциональность будет сохранена. Выделите потолок и аналогичным образом наложите на него текстуру **plasterceiling003a**.

С помещением мы закончили, но чтобы на карте можно было играть, необходимо

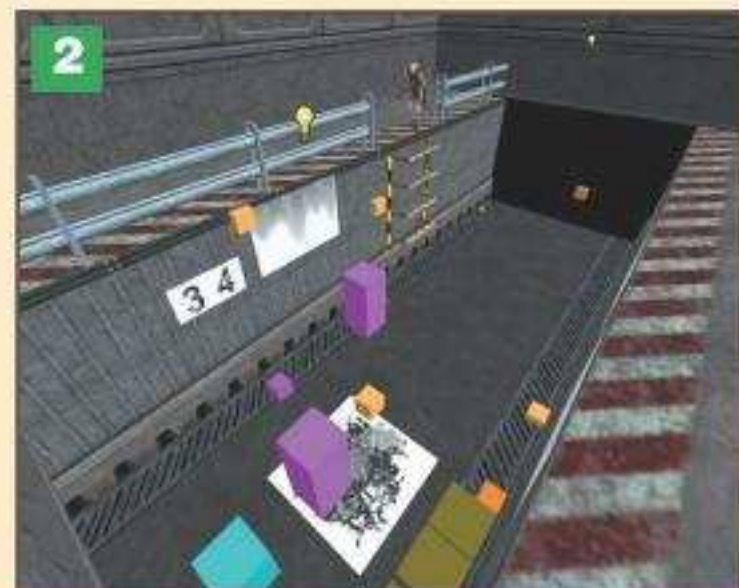
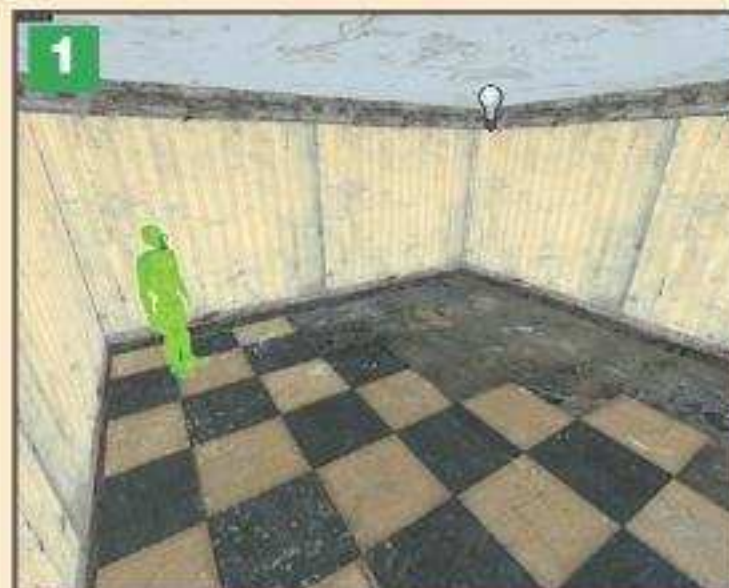
определить место появления игрока (без этого карта просто не запустится) и источники света (без них ничего не будет видно). Выберите инструмент **Entity tool (Shift+E)** и установите перекрестье в центр помещения на проекции **Top**, а на проекции **Side** поближе к потолку (чтобы изменить размер сетки используйте кнопки **[и]**). В списке объектов напишите **light** и нажмите **Enter**. Источник света будет создан, и вы сможете перемещать его более точно при помощи инструмента **Selection tool (Shift+S)**. Точно таким же образом создайте место появления игрока — объект **info_player_start**. Важный момент — точечные объекты не должны располагаться за пределами карты (в нашем случае — комнаты) или пересекаться с брашами. Поставьте место появления игрока в углу комнаты. Выделите объект **info_player_start** и нажмите **Alt+Enter** или кнопку **Properties** из контекстного меню в любой проекции — появится черный индикатор вращения. Используйте его для указания угла поворота игрока относительно проекции **Top**, чтобы он был обращен к центру помещения при появлении. Теперь сохраните позицию и нажмите **F9**.

Прежде чем карта будет готова для использования в игре, ее необходимо откомпилировать. Установите значения **Vis — Normal**, **Rad — Extra**, **BSP — Normal**. Эти настройки гарантируют максимальное качество обработки карты. Обязательно используйте их для создания финальной версии новых уровней. Поставьте галочку в поле **Don't run the game** (Не запускать игру): запустим игру вручную. После нажатия кнопки **Ok** карта будет откомпилирована, и файл под названием **firstroom.bsp** появится в каталоге **Half-Life 2/hl2/maps/**. Запустите игру, вызовите консоль и пропишите в ней **map firstroom** — новая карта загрузится. Можно поступить иначе — запустить игру с параметром **hl2.exe +map firstroom**.

■ ■ ■

Ваша первая карта на движке **Source** готова. Мы изучили основы создания уровней для игры. Зная только их, можно создавать несложные мультиплеерные карты, но чтобы творить шедевры, необходимо знать тонкости работы с редактором, которых очень много. Но это уже совсем другая тема... ■

1. ■ Примерно так должна выглядеть карта в 3D-виде.
2. ■ Готовая, сильно загруженная скриптовыми событиями карта.



НА ТРИ БУКВЫ SDK

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ ВСЯ ПРАВДА О ТОМ, ЧТО ТАКОЕ

Программисты — тщеславные люди. Они любят, когда результат их труда нравится всем. А еще они любят, когда другие люди продолжают их работу, добавляют к шедевр программистской мысли частичку себя. Тогда произведение становится вдвойне прекрасным. А чтобы простым смертным было легче приобщиться к великому, программисты придумывают для них удобные инструменты. Так на свет появляются SDK.

ТРИ В ОДНОМ

Страшная аббревиатура расшифровывается как **Software Development Kit**, то есть «набор для разработки программ». Можно подумать, что к SDK в таком случае относится любой программный инструмент, например тот же **Delphi** или **MSVC++**. Однако название обманчиво. На самом деле SDK — это комплект, который расширяет функциональность какой-то программы или игры и позволяет другому программисту или даже игроку создавать свои собственные программы.

SDK был бы не SDK, если бы в него не входили три важнейших компонента. Первый компонент — **собственно программа или библиотека**, которая позволяет разрабатывать новые программы или игры на базе чего-то, уже существующего. Второй — **документация**, которая в SDK, как правило, проста и лаконична. Она обычно делится на две части: **Tutorial** — пошаговый курс в стиле «Построим город за 10 минут» и раздел **Reference** — справочник по всему, что можно сделать с помощью данного SDK.

Третий компонент обычно самый «вкусный» — **примеры** того, что можно сделать с помощью SDK. Во-первых, благодаря им можно вообще не вникать в SDK, но ознакомиться с тем, что же может пакет. Во-вторых, есть люди, которым даже относительно небольшой Tutorial читать лень. Так и не надо! Бери один из примеров, изменяй

МНЕНИЕ ОБЩЕСТВА

Чаще всего SDK, только что сошедший с конвейера, содержит массу багов. Чтобы упростить разработку программ и игр, а заодно подчистить глюки движка, разработчики создают специализированное **Community** — Сообщество разработчиков SDK. В разных компаниях сообщество организовано по-разному, но чаще всего это форум, где разработчики могут обсудить тонкости использования SDK, посоветоваться и задать вопросы в службе технической поддержки. Иногда делается лист рассылки с новостями о развитии SDK и раздел документации, который постоянно обновляется. Приплюсуйте к этому статьи самих разработчиков, общение с другими пользователями — разработчиками SDK и самое важное — круглосуточ-

ную техническую поддержку по телефону, электронным средствам связи и даже с выездом в офис клиента.

В России традиционно недооценивается эта составляющая и ценность службы технической поддержки вообще. Зато на Западе техподдержка ценится не меньше подробной документации. И стоимость это-



его и — вуаля! Новая программа или игра готова.

ОТ НАШЕГО ДОМА ВАШЕМУ

Все SDK условно можно разделить на две большие группы. Первые создаются разработчиками для тех, кто хочет сделать самостоятельную программу или игры. Пример такого SDK — **DirectX**, который установлен практически на любом компьютере. Но у простых смертных стоят только рабочие библиотеки — так называемый **Redistributable**. Для программистствующего же люда **Microsoft** подготовила полноценный пакет **DirectX SDK** весом 100 Мб. В нем есть все, что необходимо разработчику для создания компьютерной игры: собственно библиотеки, заголовочные файлы для **MSVC++**, примеры и многостраничная документация. Причем SDK распространяется совершенно бесплатно.

Но как быть тем несчастным, которые программируют не на **MSVC++**, а в других средах, например в **Delphi**? **Microsoft** тут не

помощник, но почти для любого из языков программирования есть адаптер, с помощью которого можно использовать возможности **DirectX**.

Второй вид SDK — самодостаточные инструменты. К ним, к примеру, относится **Torque Game Engine SDK** от компании **Garage Games** — полноценный игровой движок, поддерживающий самые передовые технологии. В отличие от **DirectX**, который все же полуфабрикат, с помощью **Torque** можно создавать хорошие игры без глубокого знания технологий программирования под 3D. В **Torque** используется C-подобный скриптовый язык программирования. Для своих возможностей лицензия на разработку с помощью **Torque** стоит удивительно недорого — всего \$100.

Сколь бы ни был распространен **DirectX**, но самые известные SDK среди разработчиков — это движки **Unreal Warfare** и **Ligtech**. В их составе есть и инструменты для разработки, и документация, и примеры готовых игр. Только условия лицензирования гораздо более жесткие.

Кстати, не стоит думать, что в одной игре или программе может быть использован только один пакет разработчиков. Для создания некоторых игр применяется до десятка SDK.

■ ■ ■

Если к какой-то игре вышел SDK — это отличный повод совершенно бесплатно (лишь иногда — за небольшие деньги) создать свою собственную игру. Не надо программировать собственный движок, создавать множество дополнительных утилит, связывать все это вместе. Все уже сделано за нас. Нам нужно только изучить основы работы в SDK и... творить. ■

1. ■ Представить **Unreal Tournament** без фанатских дополнений практически невозможно.
2. ■ Не будь SDK, не было бы к **UT** такого разнообразия скинов.



ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

СТЕЛС-РЕДАКТИРОВАНИЕ

Где взять: С наших CD/DVD или с www.ubi.com

Возможности: 80%

Ubisoft, вдохновившись успехом своего стелс-action **Splinter Cell Pandora Tomorrow** разродилась редактором карт для шпионского боевика. Все поклонники игры, которых аддонами не корми, дай самому что-нибудь в редакторе состряпать, могут ликовать. Редактор у разработчиков вышел отличный, без свойственных первым версиям подобных утилит багов и недочетов. Впрочем, даже если такие понадобятся, то создатели клятвенно заверяют, что незамедлительно выпустят патч и все поправят.

Возможности редактора — впечатляют. В виртуальном 3D-пространстве можно создавать уровни ничуть не хуже, чем стандартные игровые. Причем оформлено все достаточно просто, а детальная документация, поставляемая вместе с редактором, поможет сориентироваться в хитросплетениях

меню. Подавляющее большинство операций осуществляется мышкой и курсорными клавишами, использовать же скрипты для создания полноценного уровня совсем не обязательно. Все в редакторе отлично, кроме одного — оригинальные уровни редактировать, увы, не разрешается. Только создавать новые с нуля. Впрочем, учитывая простоту утилиты, серьезным недостатком это считать нельзя.

Обратите внимание, что для установки редактора необходимо просто разархивировать его в директорию игры, дополнительные манипуляции не потребуются. Ну а если возникнут какие-то проблемы, то «горячая линия редактора» — форум <http://forums.ubi.com> — всегда поможет запутавшимся.

ВЕРДИКТ: Простой и функциональный редактор. Выпустить его стоило давным-давно. Впрочем, судя по активности на форуме, желающих создать свой уровень для **Splinter Cell** хватает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Где взять: www.turbosquid.com

Возможности: 100%

На сайте www.turbosquid.com (необходима регистрация) для свободного скачивания появилась демонстрационная версия очень интересного плагина для 3DS Max (поддерживается только версия 7.0). Суть добавки предельно проста — в удобной визуальной среде пользователи могут моделировать различные виды одежды. Примочка так и на-



зывается — **Cloth Extension**. Легкими мано-вениями мышки пользователи смогут создавать шикарные трехмерные платья, кафтаны, куртки, пиджачки, кружевные трусики и прочие приятные глазу предметы экипировки. Ну а когда различные шмотки будут созданы, никто не мешает импортировать их в различные ролевые игры и 3D-action (оптимизировав предварительно необходимым образом).

В состав плагина входят несколько образцов одежды, которые можно видоизменять в любые другие формы, так что начинающие смогут освоить дополнение в течение нескольких часов. Любую обновку можно создавать по всем законам швейной науки — допускается моделирование швов, создание отверстий для ниток. И, конечно, самое главное — в комплекте поставляется огромное количество различных видов тканей, от шелка до рогожи. В общем, товарищи модельеры, не пропустите.

ВЕРДИКТ: Отличный плагин для моделирования различных фасонов одежды.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10 ■



ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ «СИМСОВ»

Где взять: С наших CD/DVD

Возможности: 60%

В **Sims 2** встроен неплохой редактор «шкурки» персонажей и одежды — но и только. С самого начала — после релиза игры — было очевидно, что в ближайшем будущем на свет появятся новые, более совершенные утилиты для видоизменения симсов. Удивительно, что подобные программы посыпались не сразу, а только под Новый год — времени прошло довольно много. Зато теперь у каждого симсовода

появилась отличная возможность вдоволь поупражняться в выведении новых генетических разновидностей поселенцев.

Лучшей утилитой для видоизменения симсов на сегодняшний день является **TS2 Enhancer**. Многие помнят эту утилиту еще по первой части игры. Версия для **Sims 2** во многом похожа. Столь же удобный интерфейс (хотя расположение кнопок изменилось), простота установки и работы.

Собственно все, что требуется: скачать утилиту с сайта разработчиков (<http://sims2programs.com>) или взять с наших дисков, запустить инсталлятор, после активировать exe-файл, ввести запрошенный код (отображается рядом в окне) — и можно начинать творить.

В программе есть опции изменения внешнего вида симсов, бегунки для определения уникального характера. Если хотите обучить персонажа какой-то определенной профессии, то можно

сделать это прямо из **TS2 Enhancer**. Также изменению доступны десятки других характеристик.

Собственно, у утилиты только один недостаток — она платная. Триал-версия работает 48 часов и благополучно отключается. Для активации разработчикам нужно заплатить чуть меньше \$20, что, в общем-то, немного за столь широкие возможности.

ВЕРДИКТ: Одна из лучших утилит для разработки своих собственных «Симсов».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Мы с друзьями поспорили, что такое игровой движок? Одни говорят, что это только чисто программный код, на который навешено много всего остального. Но это уже не движок. А другие говорят, что вообще все, что прилагается к игре, — и есть движок. Но тогда получается, что движок — это вся игра. Проясните ситуацию.

Истина — ей это свойственно — затаилась строго посередине. Движок — это множество программных модулей (иногда их еще называют блоками), созданных для того, чтобы можно было легко оперировать игровыми объектами, графикой, музыкой и звуками, скриптами, а также различными средствами управления игровым миром, например мышкой, джойстиком, клавиатурой. А значит, в понятие «движок» входят и все прилагающиеся к игре утилиты — моделлеры, программы анимации, редакторы карт и всевозможные архиваторы.

Где точно провести грань между движком и игрой — вопрос довольно сложный, но обычно это делают так. Весь программный код и утилиты, которые придуманы разработчиками для создания игры, — это движок. А все, что с помощью этих утилит создано, — уже не движок, а составляющие игры.

Хочу изменить графику в Half-Life 2, но никак не разберусь, в каких форматах там все запрятано. Обычные архиваторы «халфовские» архивы не берут. Подскажите, как вытащить текстуры и прочие визуальные компоненты?

Почти вся графика и в частности текстуры лежат в папке `/materials` в основной директории игры. Графика спрятана в файлы с расширением `vtf` (`vmt` — это всевозможные настройки). Для начала возьмите с наших CD/DVD утилиту **VTF2TGA**, которая умеет конвертировать графику из формата `vtf` в понятный всем графическим редакторам формат **TGA**. Для конвертации откройте любой файловый менеджер, например **Total Commander**, пропишите в командной строке `vtf2tga NAME1.vtf NAME2.tga`, где NAME1 и NAME2 — имена исходного и конечного графических файлов. Нажимаете **Enter** и через несколько секунд получаете распакованный графический элемент.

Дальше изменяете, например, в Photoshop графику так, как вам хочется. Дальше нужно лишь поместить графику обратно в игру. Для этого потребуется еще одна программа **Animated Texture Converter**, которая опять же живет на наших CD/DVD. Работает точно так же, как **VTF2TGA**.

В каких файлах какие текстуры содержатся, в большинстве случаев ясно из названия самих файлов: **Console** — текстуры консоли, **Effects** — спецэффекты, **Lights** — световые эффекты, и так далее.



Распаковать графику HL2 — дело нескольких минут.

Вы часто выкладываете на диски различные автомобильные модификации к GTA3. Машины там сильно изменены. Можно ли как-то самому изменить тачки? Только чтобы это было несложно, не пришлось бы разбираться в каких-то сложных редакторах.

Изменить текстуры игры можно минут за 30.
А просто перекрасить авто — за 1-2 минуты.

Для того чтобы с нуля создать авто для **GTA3**, необходимо разбираться хотя бы в **3DS Max** и **ZModeler**. Тогда, что называется, по кирпичику, полигон за полигоном можно за пару дней (а если поднатореть, то и за несколько часов) создать отличную модельку чего угодно. Хоть троянского коня. Если таких навыков нет, то можно в **Photoshop** или каком-то другом графическом редакторе перерисовать оригинальные игровые текстуры. Машины скорой помощи сделать труповозками, такси перекрасить в полицейские авто, пожарные повозки сделать ракетными установками... Но опять же — необходимо знание графического редактора.

Самый же простой способ внести свою лепту в игру — просто изменить цвет автомобилей. Это можно сделать за 1-2 минуты в любом текстовом редакторе. Лучше всего подойдет обычный «Блокнот». Все изменения проводятся в файле `\data\carcolors.dat` (в случае с **Vice City** файл называется `carcols.dat`). Открывайте его в текстовом редакторе — перед вами множество параметров. Все данные, которые идут за знаком «;» — комментарии, они игрой не воспринимаются, зато по ним очень удобно ориентироваться, какой параметр за какую машину отвечает.

Перемещайтесь в самый конец файла, именно здесь напротив игрового имени каждого автомобиля идет определение его цвета. Причем для одной машины может быть прописано несколько цветов, если авто не однотонное. Например, полицейская машина прописана так — **police, 0,1 ;**. Это означает, что для полицейской машины используются белые и черные цвета. Изменяя цифры после названия машин, несложно полностью перекрасить все средства передвижения в игре. Например, сделать танки красными, полицейские машины зелеными, такси розовыми... Вот коды цветов для перекрашивания: 0 — черный, 1 — белый, 2 — голубой, 3 — ярко-красный, 4 — темно-голубой, 5 — фиолетовый, 6 — желтый, 7 — ярко-голубой, 8 — светло-голубой, 9 — светло-серый, с 10 по 20 — оттенки красного, с 21 по 29 — оттенки оранжевого, с 30 по 39 — желтого, 40 по 49 — зеленого, с 50 по 60 — синего, с 60 по 69 — фиолетового, с 70 по 79 — серого. На перекрашивание всего автопарка у нас ушло около 15 минут.

Недавно вышел редактор к игре *Call of Duty: United Offensive*. Я осмотрел программу, и она мне сильно напомнила редактор к старому доброму *Quake 3*. Разработчики что — своровали идею и создали почти идентичный редактор или просто купили у id уже готовый продукт?

Со времени выхода *Quake 3* прошло уже почти пять лет. Сколько игр и модов вышло за этот срок на движке третьей «Кваки», сказать точно не может никто. Вообще, это своеобразный рекорд — на движке прошлого тысячелетия до сих пор создают игры. Не дешевые поделки малоизвестных фирм, а проекты с миллионными бюджетами. Популярность детища Кармака легко объясняется — движок очень удобен в работе и относительно дешев. Причем цена сегодня даже более важный показатель, чем удобство. Но... к сожалению, движок все-таки устарел и конкуренции, увы, не выдерживает. Бесконечные впрыскивания стероидов в виде шейдеров 2.0 или физического движка *Havok* в какой-то мере спасают положение, но... пациент скорее мертв, чем жив.



Сколь бы ни был красив *Doom 3*, создавался он в старом редакторе *QRadiant*.

Один движок — один редактор, он поставляется в комплекте. Было бы странно, если бы разработчики за немалые деньги (меньше, чем, например, за *UnrealEngine*, но все равно) получили голое ядро движка, а редактор прикручивали бы сами. И вот на протяжении многих лет многострадальный *QRadiant* кочует из одной игры в другую, терзая своим несовершенством маппейкеров. Никто не спорит: для своего времени он был современным и удобным редактором, но за 5 лет появились новые стандарты. Взять хотя бы редактор *FarCry* — по сравнению с «Радикантом» он мегаудобен.

Конечно, *QRadiant* модифицировался, но часто разница между многочисленными билдами заметна только разработчикам. А обыкновенному игроку все так же приходилось мучаться с многочисленными багами движка, которые за пять лет никуда не делись. Создали уровень и неудачно поставили источники освещения? Пожалуй-ста, меняйте, но не забывайте — пару часов компиляции обеспечено. Недостатки можно перечислять долго. И это будет длинный список.

И последнее: если вы работали с редактором уровней *Doom 3* и читали наши статьи из цикла «*DOOMострой*», то не могли не заметить, что редактор «Дума» практически копия *QRadiant*. Пускай и избавлен от многих недостатков, но такой же неудобный. Злая ирония: id Software, постоянный законодатель мод в мире графики, так и не удосужились создать к новой игре новый редактор.

Графика в *Warcraft 3* хранится в каком-то странном формате, можно ли ее перевести во что-нибудь более стандартное?

Можно. Для этого существует множество утилит. Мне больше всего нравится *Warcraft III File Format* — она, пожалуй, самая быстрая и эргономичная из существующих утилит для конвертации (забирайте утилиту с наших CD/DVD). Для работы достаточно установить про-



С помощью *File Format* можно вынуть из *WC3* почти всю графику.

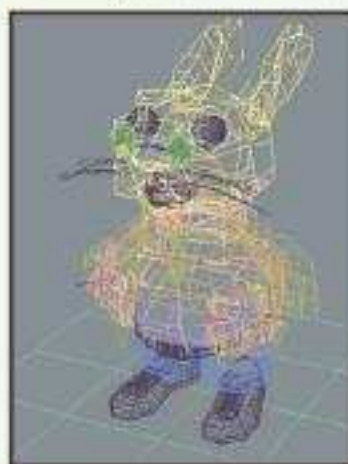
грамму, скопировать файлы *Game.dll*, *Storm.dll*, *Mss32.dll* и *ijl15.dll* из директории, где установлена игра, в директорию утилиты. Все — можно заходить и конвертировать графику. Кстати, *File Format* позволяет проделывать и обратную операцию — запаковывать стандартную графику в форматы, понятные игре.

Есть ли утилиты, с помощью которых можно редактировать *Baldur's Gate 2*?

Есть. И их очень много. Изменять в игре можно буквально все, включая графику и анимацию персонажей. А уж различные характеристики можно править на «раз-два». Навскидку приведу несколько утилит для редактирования *BG2*. Все их легко найти в интернете. *Shadow Keeper* — редактор персонажей и NPC. *Item Graphics Converter v1.0* — отличный редактор графики игровых шмоток. *Creature BAM-It v1.0.0* — утилита для экспорта gif-анимации в файл монстра или героя. *Infinity Sound Converter* — конвертер звуковых файлов. Кстати, используя лишь эти четыре утилиты, можно сделать неплохой мод.

Я всегда считал, что полигон — это обязательно треугольник. Так всегда пишут у вас в «Железном цехе», а в «Игрострое» я постоянно сталкиваюсь, что полигонами называют и пяти-, и шестиугольники. Кто на самом деле прав?

Правы и мы, апологеты «Игростроя», и наши коллеги из «Железного цеха». Дело в том, что, согласно канонам игростроя, полигон — это абсолютно любой выпуклый многоугольник. Дело в том, что перед рендерингом все полигоны (и пяти-, и шести-, и более-угольники) разбиваются на самые примитивные полигоны — треугольные. Любой акселератор умеет работать только с такими примитивами. Вот и получается, что, с одной стороны, полигон может иметь больше, чем три стороны (удобно для «Игростроя»), но самый простой — именно треугольник (практично для железячников).



Полигон может иметь сколько угодно сторон, но самый примитивный — три.

Я начал делать свою карту для «Героев» в *Heroes of Might and Magic Campaign Editor*. Но никак не разберусь, как запустить новый уровень в игре. И еще, не подскажите, зачем в редактор можно подгружать несколько карт одновременно?

Чтобы запустить уровень через игру, ему обязательно нужно дать название (иначе игра его просто не примет), расставить на уровне минимум двух героев (обязательно разных цветов) и один город (за который герои будут сражаться). Если хотя бы одного из перечисленного не будет, карта не запустится.

Ну а несколько карт можно подгружать для того, чтобы вы могли создавать новый уровень, изучая чьей-нибудь монументальное творение. Если только начинаете создавать карты, то функция очень удобна.

АЛГОРИТМ ПОИСКА ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

Один из важнейших кирпичиков любого игрового движка — модуль поиска путей. Он нужен в играх самых разнообразных жанров. В action **pathfinding** (именно этот устоявшийся термин используется в документации к разного рода движкам) поможет монстру максимально быстро найти героя или убежать от него, не запутавшись в четырех стенах. В стратегиях отряд лучников, которого неумолимая длань игрока послала на противоположный конец карты атаковать вражескую крепость, в конце концов дойдет до нее, а не будет ходить по кругу у особо хитрого сочетания елочек и сосенок. В RPG партия приключенцев найдет священный Грааль, а не замрет у первой же стены. И даже в **Lines** храбрый шарик доберется до линии своих собратьев по цвету или же скажет, что это невозможно. Словом, модуль поиска путей нужен везде. А вот как его реализовать? Этим мы сейчас и займемся.

РОЖДЕНИЕ МАТРИЦЫ

Сначала слегка вас напугаю. Задачи, подобные этой, рассматриваются в **дискретной математике** и описываются **теорией графов**. Сама теория сопровождается водопадом заковыристых математических значков и такими страшными словосочетаниями, как «отношение контрпозиции», «эйлеров цикл» и даже «матрица весов». Но не придумали еще такой математической теории, которую нельзя было бы перевести на нормальный человеческий язык. Поэтому эта часть «Игрового конструктора» будет не сложнее остальных, а в чем-то даже и легче. Ведь мы, наконец, переходим к легко осозаемой практике.

Прежде чем разбирать сами алгоритмы, сделаем важное замечание. Все алгоритмы

поиска путей работают или с массивом, который отождествляет игровой мир, или со списком опорных точек — так называемых **waypoints**. Первый способ подходит для движков, у которых все объекты стоят строго в узлах воображаемой сетки и имеют одинаковые или кратные размеры. К ним относятся почти все тайтловые движки, движки разных классических игр и головоломок и даже движки стратегий с простой геометрией объектов. В них во всех карту игры можно представить в виде массива:

Map:array[1..M,1..N] of integer;

где **MxN** — размер карты в ячейках, а в каждой ячейке содержится цифра, соответствующая типу территории. Например: 1 — стена, пройти невозможно, 2 — ограда, пройти невозможно, но можно стрелять сквозь нее, 3 — забор, можно сломать и пройти, но на это затратится 5 элементарных единиц времени, 4 — болото, можно пройти, но за 3 единицы времени на каждую клетку, 5 — ровная дорога, можно пройти за 1 единицу времени на каждую клетку, и так далее.

Для стратегий с объектами сложной формы и всех нормальных экшенов карта представляется в виде совокупности **waypoints**. Каждую опорную точку можно представить в виде:

```
PWaypoint=TWaypoint;  
TWaypoint=record  
Position:TGLCoordinates;  
Connections:array of PWaypoint;  
Territory:integer;  
Radius:double;  
end;
```

Первая строчка объявляет тип указателя на **TWaypoint**. В самой записи **TWaypoint** поле **Position** — координаты опорной точки, **Connections** — динамический массив с ука-

зателями на ближайшие опорные точки, в которые можно без препятствий дойти из этой точки, **Territory** — тип территории, на которой стоит опорная точка. Впрочем, этот параметр необязателен. Вы можете симулировать его, например, высотой того места, на котором стоит опорная точка. Последний необязательный параметр **Radius** показывает зону действия опорной точки, то есть на каком максимальном расстоянии может находиться юнит, чтобы считать себя стоящим на ней.

Все опорные точки для одной карты лучше хранить в списке или динамическом массиве. Как создавать эти опорные точки — вопрос особый. Вы можете предусмотреть для этого специальный инструмент в редакторе карт, чтобы дизайнеры уровней расставляли их вручную. Вы можете рассчитывать положение опорных точек автоматически при загрузке уровня, но дело это довольно сложное. Где ставить опорные точки — вопрос не менее интересный. У каждого из углов объекта, как внутренних так и внешних, чтобы юниты могли легко его обходить. В тупиках, узких проходах между объектами, в местах смены одного типа территории на другой — словом, везде, где нормальный человек сначала подумал бы, прежде чем идти дальше. Наконец, в центре больших открытых пространств, причем параметр **Radius** ставьте таким, чтобы он перекрывал большую часть этого пространства. В пределах этого круга юниты могут передвигаться свободно, по кратчайшей прямой, так как препятствий там нет. Теперь давайте перейдем к самим алгоритмам.

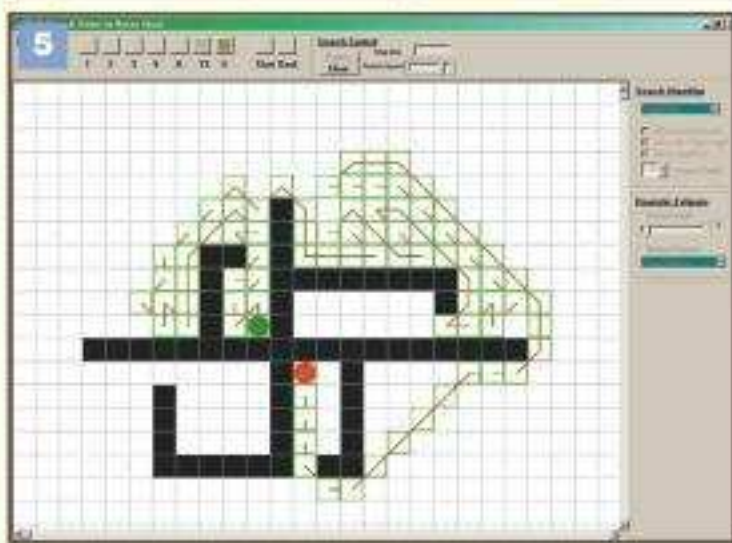
НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ...

Один из самых простых для понимания алгоритмов поиска путей и вместе с тем довольно эффективный — **волновой поиск**. Он идеально подходит для небольших карт, которые можно представить в виде двумерного массива ячеек. Для начала вам нужно завести еще один двумерный массив целых чисел такого же размера, как и основной массив карты. Алгоритм работает следующим образом. Находим точку А, из которой начинается поиск, и в этом месте в вспомогательном массиве ставим 0. Во всех свободных ячейках, которые прилегают к ячейке с нулем, пишем 1. Во всех свободных от цифр и препятствий ячейках, которые прилегают к ячейкам с 1, пишем 2. Повторяем этот процесс для всех остальных ячеек, пока не дойдем до ячейки В, путь до которой нам требовалось найти. Если вы визуализируете этот процесс в динамике, то увидите, что от



1. Система опорных точек в редакторе карт может быть такой. Опорные точки помечены зелеными кругами на земле.
2. В изометрических движках список опорных точек может быть заменен на матрицу препятствий.
3. Хотя этот движок изометрический и спрайтовый, матрица препятствий тут бесполезна, потому что объекты имеют непостоянную форму.





точки A разбегается волна из цифр. Отсюда и название алгоритма. Как только наша цифровая волна захлестнет точку B, строим от нее путь до точки A по правилу: следующая точка пути должна лежать в ячейке с меньшим, чем в текущей ячейке числом.

Алгоритм неплохо справляется с разного рода тупиками и всегда найдет путь из A в B, если он вообще существует. Другое дело, что этот путь редко будет кратчайшим из возможных. К сожалению, волновой поиск нельзя использовать на больших картах (с десятком тысяч и более клеток), так как он работает очень медленно.

ПОИСК В ГЛУБИНУ

Предыдущий алгоритм иногда называют **поиском в ширину**, потому что он уровень за уровнем просматривает ближайшие клетки. **Поиск в глубину** выбирает какое-то



4. В играх-головоломках и аркадах чуть сложнее «Диггера» прекрасно работает волновой алгоритм поиска.
5. Визуализация алгоритма поиска в глубину с максимальной длиной пути — 100 клеток. Алгоритм нашел короткий, но далеко не самый кратчайший путь.
6. В спортивных симуляторах используются одни из самых сложных алгоритмов поиска путей — интегрированные с AI.

одно направление и просматривает его вглубь на заданное число клеток, переходит к следующему направлению и так далее, пока не найдет конечную точку. Представленная ниже рекурсивная функция находит не все возможные пути. Чтобы найти кратчайший путь, надо вызвать эту функцию для каждой из клеток, прилегающих к начальной клетке. Во вспомогательном булевом массиве **Mark** такого же размера, как и остальная карта, хранится 1, если текущая клетка уже пройдена алгоритмом, и 0 — в противном случае. В переменных **Destination_x** и **Destination_y** должны храниться координаты точки, куда в итоге надо попасть. В глобальной переменной **Length** будет храниться длина текущего пути, чтобы мы не залетели вглубь матрицы дальше, чем **MAX_LENGTH**.

```

Procedure DepthSearch(x,y:integer);
Var
  i : integer;
Begin
  If Length>MAX_LENGTH then exit;
  Mark[x,y] := True;
  If (x=Destination_x) and
    (y=Destination_y) then

```

Begin

(

Мы нашли эту точку! Искомый путь представлен значениями True в массиве Mark. Здесь вы можете запомнить построенный путь и очистить Mark[x,y], чтобы продолжить поиск, или же остановиться, если задачей было найти хотя бы один путь.

```

)
End;
Length:=Length+1;
If Mark[x+1,y]=false then
  DepthSearch(x+1,y);
If Mark[x,y+1]=false then
  DepthSearch(x,y+1);
If Mark[x+1,y+1]=false then
  DepthSearch(x+1,y+1);
If Mark[x-1,y-1]=false then
  DepthSearch(x-1,y-1);
If Mark[x-1,y]=false then
  DepthSearch(x-1,y);
If Mark[x,y-1]=false then
  DepthSearch(x,y-1);
Length:=Length-1;
End;

```

В некоторых случаях этот алгоритм работает быстрее, чем волновой, но у него есть свой недостаток: если точка, путь до которой надо найти, находится дальше, чем **MAX_LENGTH**, алгоритм ее не найдет. Можно снять это ограничение, но тогда появится опасность закликивания. Поиск в глубину хорошо работает в случае больших лабиринтов с узкими проходами. На широких открытых пространствах лучше использовать поиск в ширину.

■ ■ ■

Мы рассмотрели базовые алгоритмы поиска пути. За бортом остались такие интересные вещи, как «звездный» алгоритм A*, потенциальные поля, трассировка пути и, конечно же, тонкости реализации всех этих алгоритмов в **GLScene**. Все эти вопросы мы обязательно затронем в одной из статей цикла. ■

АЛГОРИТМ ДЕЙКСТРЫ

Алгоритм Дейкстры выигрывает у всех предыдущих алгоритмов как по скорости, так и по качеству поиска. Его легко адаптировать как для клетчатых полей, так и для списков опорных точек. Он берет в расчет весовые коэффициенты связей между точками. То есть с его помощью можно рассчитывать пути на картах с разными типами местности и с учетом расстояния между опорными точками. Минус у него только один: относительная сложность реализации, хотя по принципу действия он очень похож на поиск в ширину. Из-за того, что в нем используется **приоритетная очередь**, его реализация для разных задач будет разной. Поэтому я приведу только псевдокод, а в конце дам советы, как этот псевдокод превратить в код реальный, исходя из того, что вам нужно.

```

Приоритетная очередь Open
DijkstraSearch
Опорные точки n, n', z
z.cost = 0

```

```

z.parent = null // z — точка начала
Занести z в Open
Пока Open не пуст
  Извлечь точку n из Open
  Если n — цель поиска, построить
  путь и выйти из алгоритма
  Для каждой точки n' смежной с n
    newcost = n.cost + cost(n,n')
    Если n' находится в Open и n'.cost
    <= newcost
      прервать текущую итерацию и перейти
      к следующей
    n'.parent = n
    n'.cost = newcost
  Если n' не содержится в Open
    занести n' в Open
Путь не найден

```

Open — это приоритетная очередь, то есть список вершин, который остается отсортированным по расстоянию вершин от начальной точки после любой операции. Его можно реализовать списком **TList** и тогда несложно воспользоваться его свойством **Sorted**. Однако для некоторых задач удобнее представить

приоритетную очередь в виде динамического массива опорных точек и при добавлении нового элемента следить за тем, чтобы порядок сортировки не нарушался. В некоторых средах и языках программирования есть отдельные классы, которые реализуют приоритетную очередь. Тогда вы можете воспользоваться ими. Функция **Cost** рассчитывает весовой коэффициент между точками **n** и **n'**. В простейшем случае это будет расстояние между двумя точками, ну а в сложном можно учитывать такие вещи, как тип местности, время разворота юнита в нужном направлении, затраты энергии и много чего еще.



В космических симуляторах проблема поиска путей стоит не так остро, зато в задаче алгоритма pathfinding входит координация действий юнитов в группе.

ПРАВИЛА ХОРОШЕЙ ИГРЫ

ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН ИГРОВОЙ ДИЗАЙНЕР, И НУЖЕН ЛИ ОН ВООООЩЕ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

У любого участника новой команды игроделов на первых этапах разработки характер весьма взрывоопасен. Чуть ткни — лопнет от переполняющих его идей. Опыта обычно еще нет, зато энтузиазма — хоть отбавляй. Сценарист хочет сделать эпическую RPG, программист утверждает, что он напишет движок только под изометрическую стратегию, художник отбрыкивается — мол, отстаньте, я только машины рисовать умею, а значит, делать мы будем гоночную аркаду.

Тут, разумеется, находится кто-нибудь, кто сам ничего не умеет, но которому, разумеется, «виднее, как надо», советует сделать что-нибудь, о чем вообще никто не думал... В итоге, когда дело доходит до разговора с издателем, выясняется, что молодая команда делает ни много ни мало... Ошелмляющий action от первого лица с возможностью переключаться на вид от третьего, по графике априори превосходящий Unreal 5. С элементами симулятора полета на дельтаплане, заполза в норы, заброса гранаты в дупло, с обязательными элементами RPG и с возможностью объединяться в отряды для разгрома вражеской базы. Я, конечно, утрирую, но в целом ситуация обычно именно такова.

ОН ВСЕМУ ГОЛОВА!

Вот тут-то на сцену и выходит игровой дизайнер — и, кого ласково, а кого и путем проведения стремительных мавашей, ставит на место. Объясняет, что все делают одно общее дело и что если все хотят увидеть свою игру на прилавках, то надо быть немного скромнее. Дальше гейм-дизайнер садится в мягкое кресло на колесиках и проводит детальный инструктаж.

Первым делом он объясняет, что идея сделать шутер с элементами ролевки, стратегии, симулятора и экономического менеджера нереализуема. Тут на него, конечно, нападают: мол, ты нам всю малину загубишь. На это гейм-дизайнер обычно тяжело вздыхает и объясняет непонятливым прописную истину. Профессиональным игроделам она хорошо известна. Идея сама по себе не стоит ровным счетом ничего. Любой креативный человек может нарожать этих мегаидей вагон и маленькую тележку за пол-

часа. Стоит чего-то только реализация этой самой идеи. А реализовать начинающая команда может только что-то более-менее простое. Например, несложную RPG или простенький шутер, не претендующий на лавры Half-Life 3 или Doom 4. Тут же гейм-дизайнер четко ставит перед всеми задачу, которая в упрощенном виде может звучать, например, так: «За год создать гоночный симулятор в полном 3D. Количество трасс — 10. Количество машин — 5. Возможности апгрейды авто — не будет. Физика разрушений — на уровне визуальных повреждений кузова. Среднее число полигонов в автомобиле — 4000. На создания ядра движка — 5 месяцев. Остальные 7 — на работу над геймплеем».

Все участники команды немного расстроены, зато оформилась конкретная цель. И хоть делать предстоит не супер-пупер шутер, зато стало приблизительно понятно, что конкретно нужно сделать и в какие сроки. Но тут тянет руку программист и, недовольно косясь на гейм-дизайнера, заявляет: «А чего это мы гоночный симулятор-то делать станем? Не, не годится. Сейчас вон все 3D-action делают, это типа модно. Так давайте и мы забаваем что-нибудь эдакое!»

«Сядь! — отвечает ему гейм-дизайнер и продолжает. — Послушайте все. Во-первых, как было верно подмечено товарищем программистом, 3D-action сейчас действительно в моде. И делают их все, включая профессиональных разработчиков. К тому моменту как мы выпустим на рынок наш шутер, который будет, понятно, хорошим, но уже не супер-пупер (на это просто не хватит денег), выйдет уже столько хитов, что нашу игру просто никто не заметит. А вот гонки сейчас мало кто разрабатывает, а через год

нынешние хиты жанра устареют, а новых еще не выйдет. Тут-то как раз мы свою разработку и протолкнем на рынок... Все согласны? Ну и ладушки».

Тут же, на месте, гейм-дизайнер тщательно изучает, во-первых, на что способен каждый участник проекта, во-вторых, для каких дел он точно не годится. Если какого-то важного специалиста для работы над игрой не хватает, то гейм-дизайнер, замаскировавшись под менеджера, срочно находит нужного товарища. И вот уже работа кипит, с каждым днем приближая игру к заветному дню релиза.

ПРАВИЛА ГЕЙМ-ДИЗАЙНА

Любой гейм-дизайнер всегда держит в голове основные правила, на которых базируется любой игровой проект. В каждом конкретном случае они могут несколько отличаться, но принцип построения неизменен.

Все идеи по игре нереально воплотить на практике, важно сконцентрировать внимание только на тех, которые удастся воплотить в жизнь в кратчайшие сроки. Задача гейм-дизайнера — добиться идеального соотношения «цена/качество».

Наработки по игре должны гармонично сочетаться между собой. Если программист может не ведать, что рисует художник и лепит моделлер, то гейм-дизайнер обязан быть в курсе всего. Его рука — всегда на пульсе. Только в этом случае возможно добиться гармоничного сочетания всех частей игры. В противном случае получится односторонне развитый мутант. Игра с шикарной графикой, но никаким геймплеем. Или с отлично проработанным балансом оружия, но тупыми монстрами, которых из этого оружия совершенно неинтересно отстреливать.



Концепцию «Периметра» придумал «КранК» (Андрей Кузьмин), отец-основатель компании КД ЛАБ.

Концепция игры в целом должна быть востребована на момент релиза. И тут тоже должен проявить смекалку гейм-дизайнер. Конечно, самостоятельно он не всегда может оценить ситуацию на рынке компьютерных игр, хотя бывает, что и так. Но почти всегда есть возможность проконсультироваться со специалистами/аналитиками, получить достоверные сведения от агентств. Наконец, чутье разработчика — вещь далеко не мифическая, профессионалы часто именно «пятой точкой» чувствуют, какая игра сможет «выстрелить», а какая загнетса, не смотря на очевидные достоинства.

Еще один важный момент. Какая бы новая реализуемая идея ни возникала по проекту, гейм-дизайнер обязан изложить ее простым, доступным для понимания языком. Если программист не будет ясно себе представлять, какой движок он должен запрограммировать, если почему-то решит, например, что физика в игре должна позволять персонажу падать с десятого этажа... А потом неожиданно выяснится, что делается реалистичный экшен про Вторую мировую... Виноват будет вовсе не программист, а тот, кто плохо объяснил, — гейм-дизайнер, связующее звено между всеми участниками проекта.



Дмитрий Гусаров (на фото слева) трудился над гейм-дизайном «Космических рейнджеров», что не мешало ему руководить всей компанией Elemental Games.

СПЕЦИАЛИСТ ПО СВЯЗЯМ

Гейм-дизайнер, работа которого над проектом часто проходит незамеченной, на самом деле выполняет важнейшую функцию. Как к пауку, сидящему в центре паутины, к нему сползаются ниточки-паутинки от всех участников проекта. Именно гейм-дизайнер планирует, как, в какое время и кому необходимо сделать ту или иную работу. Он отвечает на самые, казалось бы, простые вопросы, которыми другие разработчики — просто в силу своей более узкой специализации — не задаются. Программист может написать потрясающий код, моделлер — нарисовать потрясаю-

щих персонажей, сценарист — оформить гениальные диалоги. Но вот логично и красиво склеить все это вместе им не под силу. Если в игре яркий, колоритный персонаж, щеголяя тысячами полигонов, подбежит к идеально похожей на настоящую речке, шагнет в нее — и вместо того, чтобы поплыть кролем к другому берегу, пойдет по воде, как по суше... Кто-то из игроков, конечно, посмеется, но большинство играть дальше не станут.

Если же кто-то до сих пор думает, что построить из уже слепленных и обожженных кирпичиков красивый и главное уютный дом просто — что ж, остается только порекомендовать попробовать сделать это самостоятельно. ■

ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР — ВИДОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

Под личиной гейм-дизайнера скрываются совершенно разные люди с разными принципами работы, организации трудового времени, подхода к играм. Было бы удивительно, если бы все гейм-дизайнеры работали по какому-то одному шаблону. В статье описан один из самых, пожалуй, распространенных гейм-дизайнеров. Дизайнер-руководитель.

Именно этот человек организует вокруг себя творческую группу, которой предстоит штурмовать игровой олимп. Он спланирует ряды и направляет одаренных, но узкоспециализированных мастеров в нужном направлении. Он анализирует рынок и решает, какая игра в итоге появится на свет — ролевка, стратегия, гонка... С самого начала разработки и до самого релиза (а иногда и того дальше) такой гейм-дизайнер полностью погружен в игровую кухню. Он единственный, кто в курсе всего, только он может помочь любому из участников проекта.

Вот и судите — легко ли быть таким специалистом. Иногда говорят, что гейм-дизайнер — человек, который ни в чем серьезно не разбирается. Да, можно сказать и так. Профессиональным моделлером его не назовешь, запрограммировать он, скорее всего, умеет, но самостоятельно написать движок для хорошей игры — далеко не всегда, в Photoshop рисует, но уж точно не лучше профессиональ-

ного художника, уровни тоже строит, но гениальной карты не создаст. Получается, что, вроде бы, ничего толком не знает.

При этом как-то все забывают, что только этот человек на среднем уровне разбирается во всех аспектах разработки игры. Программист совершенно не умеет рисовать. Художник — запрограммировать. Левел-мейкер вряд ли сможет написать толковый сюжет. И только руководитель гейм-дизайнер в курсе всего. Вот и получается, что он вовсе не «ничего толком не знает, ни в чем глубоко не разбирается», а «знает на приличном уровне столько всего, что это дает ему возможность мыслить глобально, что называется — видеть игру».

Впрочем, бывает и по-другому. Отнюдь не редки случаи, когда гейм-дизайнера нанимают специально, чтобы он прорабаты-

вал отдельные детали игрового проекта, помогая соединять разрозненные части будущего шедевра в единое целое. Он и помогает по мере сил, но редко когда участвует в более общих вопросах. Приглашенный дизайнер, например, никогда не будет участвовать в наборе новых людей в группу, не станет настаивать на изменении игровой концепции. Такой человек, безусловно, специалист, но не управленец. Скорее консультант. Причем успешные — хитовые — игры делаются как дизайнерами-руководителями, так и дизайнерами-консультантами. Зато если уж какой-то хит сделан при помощи дизайнера-руководителя, его имя после выхода игры знает вся игровая общественность, а консультант обычно остается в тени... Это, впрочем, не мешает ему делать все новые и новые шедевры.



Гейм-дизайнеры «Периметра» — Юлия Шапошникова и Евгений Новиков. Несмотря на то, что Евгений был руководителем проекта, главным гейм-дизайнером была Юля.

КОДЕКС



E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

FlatOut (FlatOut: На предельной скорости)

Вводите эти коды в меню при создании профиля.

Givecash — много денег.

Giveall — открыть доступ ко всем запчастям.

Immortal Cities: Children of the Nile

Коды вводятся не в меню, а непосредственно в процессе игры. Если код каким-то образом изменяет характеристики одного из юнитов, этого юнита надо предварительно выделить. Если будет выделена группа юнитов, код не заработает. Нажмите **Enter** и вводите:

Hapi — восстанавливает здоровье выбранного юнита.

Horus — апгрейд дворца.

Ma'at — перераспределить еду (действует только при собранном урожае).

Osiris — заполняет выбранное строение ресурсами.

Amun — показать список всех кодов.

Anubis x — убить всех юнитов игрока под номером **x**.

Set — мгновенное поражение.

Ptah xx yy — добавить **yy** единиц ресурса **xx** (где **xx** от 2 до 102).

Некоторые коды могут не работать, более того — при неправильном использовании они могут вызвать сбой и закрыть игру (в первую очередь это касается кода **Osiris**). Не включайте его, когда выделено одно из ресурсных зданий.

MTX Mototrax

Коды вводятся в специальном подменю **Cheats** меню **Options**.

JH345 — очень быстрый, но плохо управляемый мотоцикл.

23F7IC5 — открыть все видеофрагменты.

NBA Live 2005

YISS55CZ0E — получить 50000 очков.

FHM389HU80 — все виды обуви.

1NVDR89ER2 — все виды формы игроков.

1KENZ023XZ — специальные кроссовки.

Need for Speed Underground 2

Коды к этой игре уже публиковались в прошлом номере журнала. Но недавно появились новые коды.

Regmebaby — \$20000 в режиме карьеры.

Regmybank — \$200 в режиме карьеры.

Ordermebaby — \$1000 в режиме карьеры плюс новые машины в режиме одиночных заездов.

Gimmevisual1, Gimmevisual2 — открыть две категории деталей для внешнего тюнинга машины.

needperformance1, needperformance2 — открыть две категории технических модификаций автомобиля.

Gottaedge, Gotmycingular, Gottahavebk, Goforoldspice, Needmybestbuy — наклейки на бампер.

Opendoors, Yodogg, Wannacapone, Shinestreetbright, Wintmyd3, Davidchoeart, Tunejapantuning, Gimmechingy — открыть специальные машины (правда, поехать на них вы не сможете).

Кроме того, начинающим водителям могут быть интересны следующие хитрости. Если вы оторвались от оппонента, увеличив разрыв до предела (максимально возможный разрыв по миникарте), но он вдруг стал вас быстро догонять, развернитесь и езжайте ему навстречу (только развернуться нужно быстро, лучше всего — с ручником). Когда вы поравняетесь с ним, он тоже развернется и поедет за вами, как если бы вы лидировали в гонке. После этого также резко разворачивайтесь и езжайте в нужном направлении. Фокус в том, что на разворот у противника уйдет гораздо больше времени (он не пользуется ручным тормозом). Это позволит вам сильно увеличить разрыв. К сожалению, этот финт работает, только когда у вас один соперник.

Если вы лидируете в гонке, но никак не можете оторваться от оппонента, направляйтесь в сторону центра города — к площади с пятью фонтанами. Не сильно разгоняясь, проезжайте через фонтаны. Противник последует за вами, но, скорее всего, попадет в аварию.

Painkiller: Battle Out of Hell (Painkiller: Битва за пределами ада)

Откройте консоль («~») и вводите следующие коды:

pkweapons — все оружие.

pkammo — полный боекомплект ко всему оружию.

pkhealth — восстановить броню и здоровье до 100%.

pkgod — бессмертие.

pkgold — получить 9999 золота.

pkallevels — доступ ко всем уровням.

pkallcards — получить все карты.

pkcards — эффект, получаемый от активации карт, действует бесконечно.

pkdemon — перейти в режим Demon Morth.

bullettime 1/0 — включить/выключить режим замедления.

Prince of Persia: Warrior Within (Принц Персии: Схватка с судьбой)

Чтобы открыть секретную концовку, вам надо будет найти все девять пьедесталов, увеличивающих здоровье принца. После этого финальный бой будет не с императрицей, а с самим Дахакой, хранителем времени. Для этой битвы вы получите водяной меч, единственное оружие, которым можно убить эту образину.

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Коды вводятся в консоли, которая вызывается нажатием на «~» (тильда). Для того чтобы получить доступ к консоли, нужно запустить игру с параметром **-console**.

God — неуязвимость.

Giftxp x — получить **x** очков опыта.

Freecasting — применение способностей вампира не будет требовать крови.

Impulse 101 — получить все оружие, патроны и одежду.

Noclip — прохождение сквозь стены.

Notarget — невидимость.

Give x — получить предмет **x**, где **x** — один из списка.

item_a_body_armor, item_a_hvy_leather, item_a_lt_leather, item_a_hvy_cloth, item_a_lt_cloth — одежда.

item_w_tzimisce3_claw, item_w_baton, item_w_osnndotnet, item_w_tire_iron, item_w_severed_arm, item_w_torch, item_w_sledgehammer, item_w_occultblade, item_w_knife, item_w_katana, item_w_fireaxe, item_w_fists, item_w_claws_protean5, item_w_claws_protean4, item_w_claws, item_w_bush_hook, item_w_baseball_bat, item_w_flamethrower, item_w_thirtyeight, item_w_uzi, item_w_supershotgun, item_w_steyr_aug, item_w_remington_m_700, item_w_mac_10, item_w_ithaca_m_37, item_w_deserteagle, item_w_glock_17c, item_w_crossbow_flaming, item_w_crossbow, item_w_colt_anaconda — оружие.

Xpand Rally

Перед тем как вводить коды, скопируйте с нашего диска (раздел «КОДЕКС») файл **debugconf.scr** в каталог **Data** в корневой директории игры. После этого в игре станут доступны следующие горячие клавиши:

F12 — неуязвимость.

F10 — убрать игровой интерфейс.

F9 — пауза.

F8 — мгновенно закончить трассу.

F7 — респауниться.

I — отключить повреждения двигателя.

G — восстановить стекла.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Half-Life 2

Федорино горе



В начале игры, когда у вас еще нет ни оружия, ни костюма, вы попадаете в дом, в котором Combine проводят захват очередного «диссидента». Обратите внимание, что в одной из квартир на диване сидит плачущая девушка, а ее утешает мужчина.



Ближе к концу игры вы снова увидите эту пару. Они все так же сидят на диване (только теперь в одежде повстанцев) и повторяют те же самые реплики.

Тренировка на кошках

Во время первого посещения лаборатории Кляйнера Барни сказал профессору, что ему до сих пор снятся кошмары про какую-то кошку. На что Кляйнер ответил: «Спокойно, незачем так волноваться. С тех пор мы продвинулись довольно далеко». Эликс, не понимая, переспрашивает: «О какой кошке вы говорите?» По всей видимости, в первых экспериментах по телепорта-

ции Кляйнер использовал кошек и, похоже, добром это не кончилось.

Во время восстания в City 17 (ближе к концу игры) Барни, открывая ворота, заблокированные Combine, неожиданно слышит мяуканье, о чем незамедлительно извещает Гордона. «Эта кошка меня преследует...», — скажет он после этого. Один из американских фанатов обнаружил в файлах игры текстуру кошки (см. ее на нашем диске), возможно, это та самая.

Мини-телепортатор



В резиденции Кляйнера, помимо танцующей гавайской фигурки на столе, есть мини-телепортатор (слева от входа). Нажмите на кнопку — и кактус тут же перенесется с правого телепортатора на левый. Попробуйте положить в правый телепортатор книгу — с ней будет то же самое. А теперь перегрузите этот агрегат — справа положите три книги, кактус и странный прибор, лежащий на полке, а слева поставьте коробку и еще что-нибудь тяжелое. Запустите телепортатор, и через несколько секунд вещи разлетятся в разные стороны, а само устройство взорвется, обдав вас снопом искр.



КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы

На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр); **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов); **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров); а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). **Dirty Little Helper** мы выкладываем только тогда, когда выходят новые модули.

Архив всех разделов KODex ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

Начиная с позапрошлого номера, мы выкладываем на наши диски сохранения для самых популярных игр. Мы отобрали лишь самые лучшие сохранения — те, в которых игры пройдены до конца, открыты все трассы, доступно все оружие и т.п. На диске этого номера вы найдете сейвы для следующих игр: **Arena Wars**, **Far Cry**, **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, **Line of Sight: Vietnam**, **Madden NFL 2005**, **Men of Valor**, **Painkiller: Battle Out of Hell**, **Polar Express**, **The Chronicles of Riddick**:

Hello Mr. Freeman!

Во время первой встречи Барни напоминает Гордону про обещанное им много лет назад пиво. Если вы играли в оригинальный Half-Life, то наверняка помните, что это обещание Барни дал Фримену в самом начале первой части.

Разговор с Кляйнером тоже не обходится без флэшбека. Когда его изображение появляется на мониторе (самое начало игры), Кляйнер сначала теряется от неожиданности, но потом берет себя в руки. В самом конце разговора он произносит знакомую фразу: «Hello Mr. Freeman!» Те, кто хоть раз играли в оригинал, просто обязаны вспомнить ее.

Зарядник из Black Mesa



Когда Эликс будет учить вас пользоваться гравитационной пушкой (на свалке Black Mesa East) посмотрите на крышу слева от входа в локацию. На ней лежит крышка от ставшего HEV-Recharger'a, знакомого по первой части игры.

Кукла

Прогуливаясь по City 17, обратите внимание на куклу с оторванной рукой, лежащую на

Escape from Butcher Bay, Vietcong, Zoo Tycoon 2 и «Александр».

Трейнеры

На компактах и DVD в разделе «КОДЕКС» этого номера вы найдете трейнеры для следующих игр: **AirStrike 2**, **Armies of Exigo**, **Bad Boys 2**, **BlowOut**, **Chicken Invaders 2**, **Half-Life 2**, **Hot Wheels: Stunt Track Challenge**, **Miami Vice**, **NBA Live 2005**, **Need for Speed: Underground 2**, **Prince of Persia: Warrior Within**, **RA Slingo Deluxe**, **RTL Ski Alpine 2005**, **Sid Meier's Pirates!**, **Ski Resort Extreme**, **Painkiller: Battle Out of Hell**, **Pro Evolution Soccer 4**, **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Не исключено, что на компакты и DVD пойдет намного больше трейнеров — ведь диск сдается позже журнала.

Бонусы

...Но и это еще не все. Кроме трейнеров и сохранений во все том же разделе «КОДЕКС» вас ждет патч для **Medal of Honor: Pacific Assault**, добавляющий в игру кровь; файл **debugconf.scr**, активирующий коды в **Xpand Rally**; полный вариант статьи о пасхалках в Half-Life 2 с большим количеством скриншотов, которые просто не поместились бы на этих страницах (в частности, мы запечатлели все эпизоды с появлением G-Man'a), а также savegame'ы для Half-Life 2, сделанные в местах расположения тех пасхалок, о которых идет речь в тексте.





детской площадке. Подберите ее, и кукла издаст забавный звук.

Мясо по-вортигонски

В начале главы **Black Mesa East** вы оказываетесь на базе доктора Элай Вэнса. Спускаясь на лифте, присмотритесь к тому, что происходит на кухне. На столе там лежит не что иное, как... фаршированный headcrab!



Каким он был, таким он не остался

В релизной версии Half-Life 2 отсутствуют многие модели, оружие и даже целые уровни, имевшиеся в бета-версии. Мы решили сравнить обе этих версии (а также рекламные ролики) и выяснить, что именно попало под скальпель разработчиков.

В ролике BugBait отчетливо видно, что изначально фероподы имели ограниченное количество зарядов (в начале ролика игрок подбирает

их целую кучу возле трупа муравьиного льва). В полной версии это оружие имеет бесконечный «боезапас». В том же самом ролике засветилась еще и пушка AR2, тоже не дожившая до релиза.



В ролике Docks видно, что в ранней версии игры разработчики планировали разместить Рэвенхольм на побережье, но позже от этой идеи отказались. Другой ролик, TrapTown, демонстрирует солдат Combine в окрестностях Рэвенхольма. В релизе же этот городок населяют исключительно зомби и безумный отец Григорий.

Многое из того, что было показано в трейлере Tunnels, тоже пошло под девлоперский

Читательские пасхалки

Freelancer



В системе Omikron Gamma есть ворота для прыжков в гиперпространство. Воспользовавшись ими, вы попадете в систему с двумя планетами. Одна из них населена роботами, а другая — не поверите! — обезьянами (скрин с изображением карты, на которой указана эта планета, ищите на диске).

Александр Стрелков (AR_Strelkov@mail.ru)

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut



Это самая труднодоступная пасхалка в игре. Будучи в шахтах (локация Cargo Transport), идите к лифту для ящиков, поднимайтесь на третий этаж и выходите в дверь. По ящикам заберитесь на сломанную вентиляционную трубу под потолком. Выбирайтесь из трубы и укладывайте охранника. После этого поговорите с Вaley (это секретный персонаж). Он расскажет вам о некоем секретном тайнике. Возвращайтесь к лифту, на котором вы приехали на этот уровень, переходите через мост и идите за ящики. Там есть платформа с кодовым замком. Поднявшись по ней наверх, вы и найдете саму пасхалку — единственную пачку сигарет в игре, на которой нет никакого предупреждения. Почему его нет, можно понять из комментариев разработчиков (они разблокируются после первого прохождения).

vks2004 (vks2004@yandex.ru)

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude



Возле кинотеатра на стенах развешены весьма любопытные афиши с анонсами новых фильмов. От перевода названий этих фильмов мы лучше воздержимся: Scent of a Woman's Ass (прямая отсылка к фильму «Запах женщины» с Аль Пачино в главной роли), Close Encounters of the Behind (намек на фильм Стивена Спилберга «Бликие контакты третьего вида») и The Godfather («Крестный отец»).

А на компьютере в комнате Ларри запущена четвертая часть игры (Magna Cum Laude — уже седьмая).

Андрей Куны (kuna90@bk.ru)

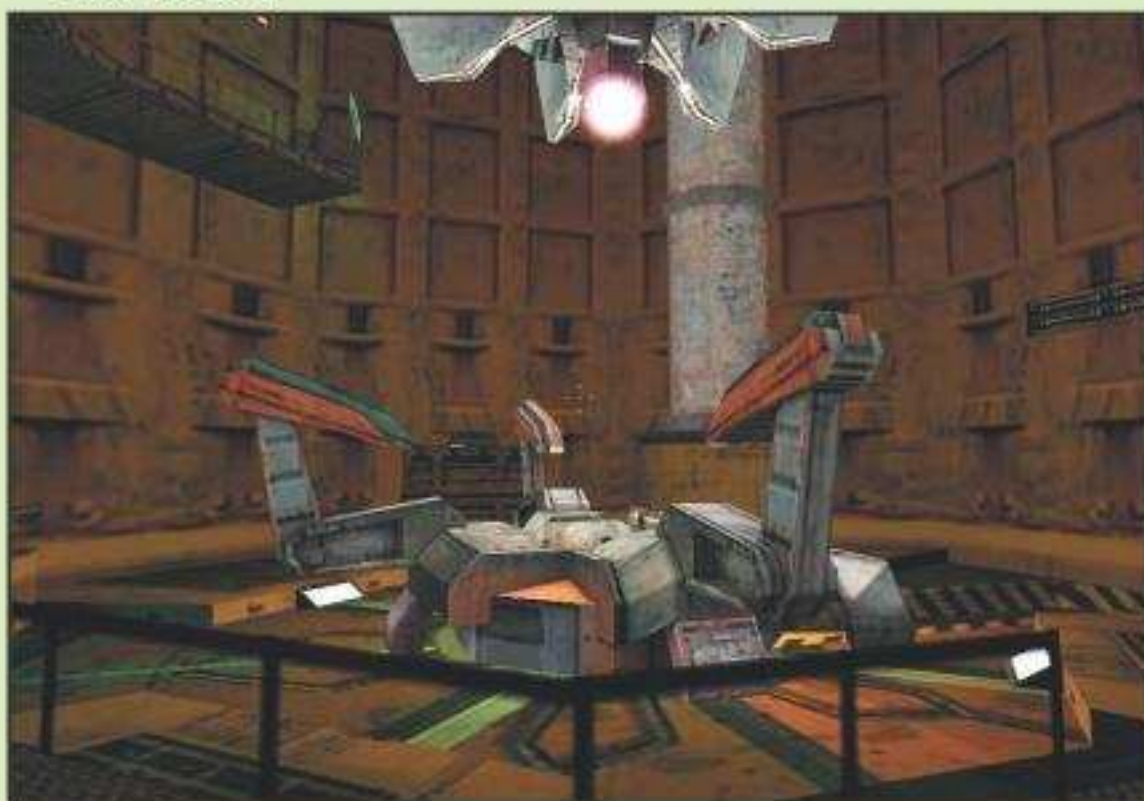
The Sims 2



Оказывается, кроме симулятора сноубординга SSX 3 симы могут поиграть еще и в... SimCity 4 и The Sims. Купить их можно в одном из магазинов города Pleasantview (обычно коробки с игрой стоят на полке с журналами).

Никита Лаптев (inoy2005@inbox.ru)

Half-Life 2



В самом начале игры, когда вы прибываете на железнодорожную станцию, откройте консоль и введите код **noclip** (режим кодов активируется командой **sv_cheats 1**). Если хорошенько поискать, на этом уровне можно найти ту самую лабораторию, в которой произошла авария в первой части Half-Life (на диск для сравнения мы положили изображение этой лаборатории из первой части игры).

Владимир Сынтин (extrim333@mail.ru)

Победители читательских пасхалок



Как обычно, авторы лучших пасхалок, отмеченных на этих страницах, награждаются призами.

1. Андрей Куня (kuna90@bk.ru).
2. Александр Стрелков (AR_Strelkov@mail.ru).
3. Никита Лаптев (inoy2005@inbox.ru).
4. Владимир Сытин (extrim333@mail.ru).
5. vks2004 (vks2004@yandex.ru).

Все эти граждане получают от нас диски с одним из лучших аркадных экшенов года **Prince of Persia: Warrior Within** («Принц Персии: Схватка с судьбой» в локализованном варианте), изданном в России компанией «Акелла».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт (описание того, как легко и

быстро пройти какое-то особенно заковыри-
стое место, как проще всего заполучить са-
мое крутое оружие, как использовать глюки
и баги игры себе на пользу и т.д.) из какой-
либо популярной игры, пришлите нам его
описание. Оформляйте в виде текста в фор-
мате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на кото-
ром ясно видно, в чем заключается секрет
(если на скриншоте это продемонстрировать
нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запа-
ковывайте скриншоты архиватором RAR
(описание лучше давать непосредственно в
теле письма) и отправляйте нам. Пасхалки
шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты
— trick@igromania.ru. К письму также може-
те приложить видеоролик, поясняющий ту
или иную пасхалку (только не присылайте
ролики весом более 10-15 Мбайт), и save-
game, сделанный в том самом месте, где на-
ходится описываемая вами пасхалка. Боль-
шая просьба: при описании пасхалки указы-
вайте только оригинальные английские на-
звания уровней, оригинальные имена персо-
нажей и пр.

Если пасхалка или хинт нам понравятся,
мы обязательно опубликуем их на страницах
«КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше
имя на страницах журнала. Только, пожалуй-
ста, пишите свои настоящие имена. И еще
одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то
же письмо несколько раз. Не надо отправ-
лять по 6-8 (а иногда даже 10-12) дубликатов
одного и того же письма — так вы только сни-
жаете свои шансы попасть на эти страницы.

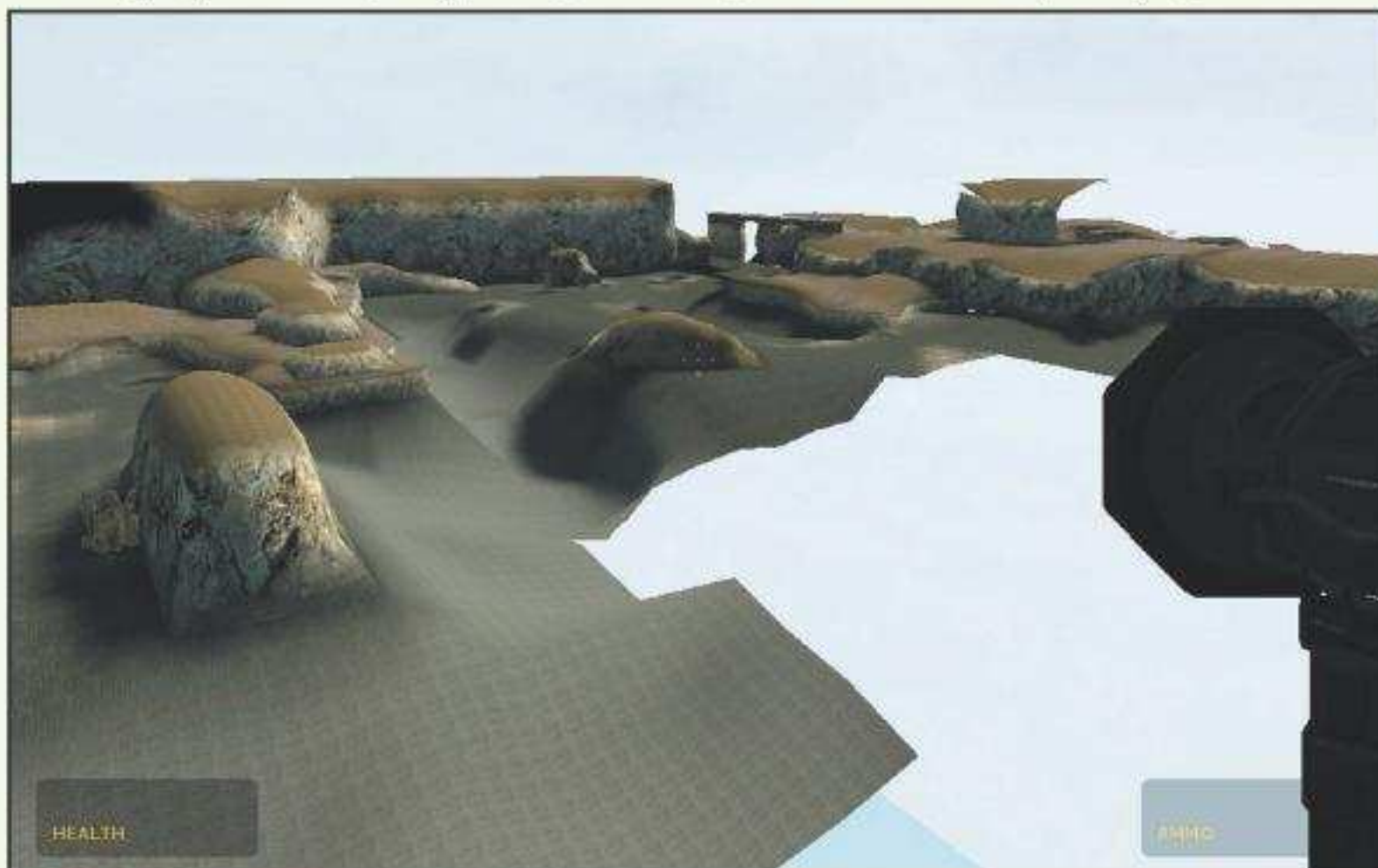
Если же ваша пасхалка была опубликова-
на, а вам был обещан приз, но с вами никто не
связался по поводу его получения, напишите
об этом по адресу winner@igromania.ru.



нож. Это, во-первых, зажигательная винтовка
iRifle (до финальной версии дожила только ее
модель), а во-вторых, гигантская канализаци-
онная гидра, утаскивающая куда-то одного из

«комбайнов». Видимо, ее вырезали вместе с
куском уровня. Об этом свидетельствует и
список карт: например, после d2_coast_01 там
сразу идет d2_coast_03, пропущены и
d2_coast_06, и d1_canals_04. На скриншоте
вы можете увидеть, как выглядела карта
d2_coast_02 в бете.

Полный вариант статьи, а также список (и
изображения) оружия, не попавшего в фи-
нальную версию игры, ищите на нашем диске
в рубрике «КОДЕКС». Там же вас ждет огром-
ная подборка пасхалок и всевозможных при-
колов из Half-Life 2 (в частности, все места,
где появляется G-Man). Не пропустите!



Карта d2_coast_02 в бета-версии игры.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровожде-
ние, тексты, текстуры, музыка... Все это —
игровые ресурсы. Разработчики стараются
скрыть все это богатство от взглядов гей-
меров, но обычно при помощи специаль-
ных программ все эти ресурсы можно из-
влечь и использовать на свое усмотрение.

Half-Life 2

<Каталог игры>\bin — папка с конфигу-
рацией оборудования и системными dll'ками.

<Каталог игры>\cstrike — все ресурсы,
связанные с Counter-Strike Source, кото-
рая идет в комплекте с Half-Life 2.

<Каталог игры>\errorlogs — файлы от-
четов об игровых ошибках. Если игра выле-
тает, зависает или глючит, посмотрите эти
отчеты — возможно, они помогут понять
вам причину этих глюков.

<Каталог игры>\friends — списки и
конфигурационные файлы игроков, най-
денных через систему Steam.

<Каталог игры>\hl2 — директория со
всеми игровыми ресурсами. Они рассорти-
рованы по папкам соответственно содер-
жанию.

<Каталог игры>\hl2\Screenshots —
папка с отснятыми в игре скриншотами.

<Каталог игры>\platform\steam — дис-
трибутив системы Steam, которая необхо-
дима для сетевой игры, а также для закали-
вания обновлений и модификаций.

<Каталог игры>\Public — директория с
файлами конфигурации вашего игрового
аккаунта.

<Каталог игры>\Servers — папка с кон-
фигурационными файлами игровых сервер-
ов. Необходимы для игры через Сеть.

Need for Speed Underground 2

<Каталог игры>\Credits — список раз-
работчиков. Подлежит редактированию.

<Каталог игры>\Languages — тексты ли-
цензионного соглашения на разных языках.
Открываются стандартным «Блокнотом».

<Каталог игры>\Sound — игровые зву-
ки. Рекомендуется просканировать всю ди-
ректорию программой Game Audio Player.

<Каталог игры>\Support — подробное
руководство пользователя.

Prince of Persia: Warrior Within

В корневом каталоге игры лежит пол-
ный игровой мануал в формате pdf, кото-
рый открывается программой Adobe
Acrobat Reader (мы периодически выкла-
дываем ее на диск). Кроме того, в этот же
каталог будут сохраняться скриншоты, сня-
тые вами во время игры.

<Каталог игры>\POPWWProfiles — ва-
ши игровые профили.

Vampire: The Masquerade Bloodlines

В основной каталог игры помещаются
отчеты о сбоях и вылетах игры.

<Каталог игры>\VampireMaps — игро-
вые карты. Открываются редактором карт
от Half-Life 2.

<Каталог игры>\Vampire\Media — ви-
део из игры в формате bik.

- «Стандартные коды», «Игровые ресурсы» — Александр Опальский
- Easter Eggs (Half-Life 2) — Евгений Копаков
- Общее руководство геймхакерской деятель-
ностью — Игорь Варнаевский

DEATHMATCH

STAR WARS:
BATTLEFRONTПОВСТАНЦЫ ПРОТИВ
ИМПЕРИИ

ИМПЕРИЯ

Как и в фильме, Империя в *Star Wars: Battlefront* имеет подавляющее превосходство как в технике, так и в огневой мощи. Однако сама по себе эта мощь — ничто, если вы не сумеете ею правильно распорядиться. Многие игроки зачастую забывают об элементарных правилах ведения боя и в результате проигрывают слабым, но более сообразительным повстанцам.



■ Удар бронетехники Империи буквально сметает оборону повстанцев.

При игре за Империю можно придерживаться двух основных тактик. Первая основана на постоянном и методичном давлении на противника с целью постепенного захвата как можно большего числа опорных точек. При использовании такой тактики ключевая роль отводится Stormtroopers, огневой мощи которых с лихвой хватает для уничтожения живой силы повстанцев. Для борьбы с техникой и турелями противника подойдут Shock Troopers, вооруженные реактивными гранато-метами. AT-ST, если таковые окажутся в вашем распоряжении, прикроют пехоту (правда, «шагоходы» весьма уязвимы для ракетчиков повстанцев, поэтому Stormtroopers должны уничтожать бойцов этого класса в первую очередь). Если же противник окопался на опорной точке, а техники как назло нет, то можно использовать способности Imperial Pilot. Пилоты вооружены отличной mortирой, всегда носят с собой несколько аптечек и большой запас гранат (которые позволяют выкуривать противника даже из самых надежных укрытий) да еще, плюс ко всему, умеют чинить технику.

Укомплектовав свой отряд бойцами всех вышеупомянутых классов, начинайте методично продвигаться от одной точки к другой, выбивая повстанцев с их позиций. После этого возводите парочку турелей, расставляйте мины и, оставив несколько человек для обороны занятых позиций, перебрасывайте основные силы на захват следующей точки. Ес-

ли все делать быстро и слаженно, у повстанцев просто не будет времени, чтобы отбить захваченные позиции, так как все силы им придется бросить на защиту оставшихся точек. Можно практиковать и ложные удары с целью отвлечения основных сил оппонента от реального объекта атаки. Только не увлекайтесь: ваша задача — истреблять самые большие отряды противника и не давать им перегруппироваться, дабы вернуть под шумок отвоєванные вами позиции.



■ Как и вся техника в игре, «цыплята» грозно выглядят, но управлять ими довольно сложно.

На тех картах, где есть AT-AT, играть становится значительно легче. Гигантский стальной монстр с одинаковой легкостью выносит как турели, так и технику врага. Опасны для него лишь вражеские ракетчики, которые, навалившись всем скопом, способны доставить ему немало неприятностей. Отвадить их может лишь отряд поддержки, состоящий из одного-двух десятков пехотинцев. Самолучно поручить AT-AT нам дают нечасто, но это и к лучшему: наличие этого юнита и без того пагубно отражается на балансе (к тому же после гибели он возрождается на базе у имперцев уже через пару минут), а если бы к нему подпустили игроков...

Вторая тактика сводится к своего рода «кавалерийским» наскокам. Здесь первую скрипку будут играть Dark Troopers — юниты ближнего боя, снабженные реактивными прыжковыми двигателями. Сразу оговорюсь, что применять эту тактику лучше всего на картах городского типа. Тому есть две причины. Во-первых, на таких картах, как правило, не дают боевой техники, поэтому действовать приходится без прикрытия бронемашин. Во-вторых, на этих картах есть множество переходов, мостиков и прочих архитектурных ухищрений, что дает мобильным Dark Troopers серьезное преимущество перед силами повстанцев. Для победы вам понадобятся всего два класса бойцов — Dark Troopers и Imperial Pilots. Последние необходимы для лечения раненых, поставки боеприпасов и постройки турелей. Конечно, можно добавить и бойцов других классов, однако это уже по вашему усмотрению. В начале раунда разделяйте всех своих Dark Troopers на несколько отрядов и отправляйте их на захват опорных точек. Благодаря преимуществу в скорости и мобильности, вам наверняка

удастся сделать это задолго до подхода сил повстанцев. Затем останется лишь дожидаться пилотов, возвести турели и организовать прочную оборону.



■ Масштаб, что называется, впечатляет.

Кроме того, несколько мобильных групп могут устроить рейд в тыл неприятеля. Пока повстанцы будут штурмовать ваши укрепления, отряд Dark Troopers вполне сможет захватить опорные точки, находящиеся за спиной повстанцев (которые, по понятным причинам, будут почти неохранными). Даже если вы не сумеете их удержать, главную задачу вы выполните — отвлекуте противника от штурма ваших точек и заставьте его изрядно понервничать. Основная опасность данной тактики заключается в том, что противник может избрать оборонительную тактику, то есть сначала выстроит защиту и лишь затем перейдет к выдавливанию ваших сил. Здесь главное — не растеряться и быстренько поменять Dark Troopers на Stormtroopers и ракетчиков, чтобы вовремя организовать достойный отпор.

ПОВСТАНЦЫ

Повстанцы в *Star Wars: Battlefront* проигрывают имперцам практически во всех отношениях. Компенсировать проигрыш в огневой мощи и боевой технике они могут только грамотной тактикой игры. Во время сражений с имперцами им нужно постоянно быть на один шаг впереди противника, действуя нестандартно и навязывая врагам свой стиль игры. Если повстанцы упустят инициативу, войска Империи просто раздавят их оборону.



■ Дуэль Combat Speeder и AT-ST в самом разгаре. Только бы успеть до подхода подкрепления....

РАЗБОРКИ
ПО-КОВБОЙСКИ

Если вы смотрели пятую часть «Звездных войн», то наверняка помните эпизод, где пилоты повстанческих Snow Speeders лихо расправлялись с грозными AT-AT. Огромные машины, как подкошенные, падали после того, как Люк Скайуокер сотоварищи обматывали их длинные ноги тросами, выпущенными из гарпунной пушки. Естественно, точно такой же трюк можно повторить и в Star Wars: Battlefront, правда, сделать это очень и очень непросто. А вот для бота сделать — это проще простого.



Поэтому избегайте масштабных сражений и старайтесь распылить силы неприятеля, уничтожая их поодиночке или небольшими группами. Рассмотрим несколько неочевидных нюансов, которые помогут вам не только эффективно воевать против имперцев, но и победить их.

Для начала надо определиться с типом основного класса бойцов. Разработчики Star Wars: Battlefront явно прочили это место спецбунту повстанцев — Wookiee Smuggler. Казалось бы, данный класс получился универсальным, способным с одинаковым успехом штурмовать укрепления противника и оборонять собственные позиции. Однако, как это частенько бывает, универсальность вышла Wookiee Smuggler боком. Низкая скорость основного оружия — Bowcaster'a — не позволяет им на равных соперничать с главными боевыми классами имперских сил. А пистолета, который в быстром контактном бою бывает просто незаменим, у Wookiee Smuggler попросту нет, вместо него здесь гранатомет. Так что бросать этих юнитов на штурм вражеских позиций по меньшей мере неразумно. Гораздо лучше группа Wookiee Smuggler подойдет в качестве отряда огневой поддержки или в случае отступления, поскольку его бомбы с часовым механизмом обладают довольно большой разрушительной мощностью и способны доставить имперцам немало неприятностей.

А вот ядро армии повстанцев составляют обыкновенные пехотинцы (Rebel Soldier) и ракетчики (Rebel Vanguard). Огневая мощь первых вполне сопоставима с огневой мощью Stormtroopers; ракетчики же нужны для борьбы с боевой техникой Империи. Не стоит бояться машин противника — два-три ракетчика (у повстанцев они могут выпускать по два заряда за один залп) без особого труда завалят AT-ST. Дождитесь сигнала о захвате цели, иначе ваши ракеты уйдут в «молоко».

Старайтесь подбегать к технике имперцев как можно ближе и постоянно кружить вокруг нее, не подставляясь под выстрелы. Разумеется, ракетчикам нужно хорошее прикрытие, которое помогло бы избавляться от пехоты Империи. Если вам удастся уничтожить силы поддержки, то считайте, что песенка AT-ST спета.



■ Кто бы мог подумать, что за плазменным арбалетом — будущее?

С AT-AT, понятное дело, все намного сложнее. Остается только порадоваться, что встречаются они довольно редко. Чтобы завалить такого огромного противника, придется бросать на него буквально все имеющиеся силы. Старайтесь заходить с тыла и флангов, так как AT-AT не отличается маневренностью, и в случае опасности ваши бойцы вполне сумеют уйти с линии огня. Если у вас есть Snow или Combat Speeder, их тоже можно (и даже нужно) подключать к штурму шагающей крепости. При некоторой доле везения уничтожить AT-AT можно парой Combat Speeder (если атаковать с флангов и иметь некоторый запас времени). Конечно, противник при этом не будет равнодушно наблюдать за происходящим, а попытается вам помешать. При столкновении с войсками Империи следует максимально быстро разобраться с пехотой, а затем уже переключаться на машины. В случае, когда рядом с местом сражения находится ваша опорная точка, после уничтожения пехоты врага можно быстренько отреспаунить своих пехотинцев в роли ракетчиков, чтобы нанести по боевой технике массированный удар. Часть ракетчиков нужно поставить рядом с терминалами по выдаче боеприпасов, обеспечив им постоянный приток снарядов.



■ «Омаха Бич» по версии дедушки Лукаса? Гм...

Если же напор противника очень силен и удержать подконтрольные точки ну никак не удастся, можно попробовать организовать рейд в тыл неприятеля. Ваша задача состоит

не в том, чтобы уничтожить как можно больше противников, а в том, чтобы удерживать опорные точки под своим контролем максимально долгое время. Даже если имперцы будут отбивать захваченные позиции, ваши войска в это время будут захватывать следующую опорную точку, так как на оборону всех своих позиций у имперцев попросту не хватит солдат. Такая игра в салочки может продолжаться довольно долгое время, и победителя в ней зачастую определяет случай. Однако иногда подобная тактика оказывается единственно возможной, и при таком раскладе главное в самом начале матча захватить инициативу и лишить противника преимущества на раннем этапе игры. Ну а обеспечив себе хорошую фору, можно приступать к игре в догонялки с войсками Империи.



Орки в техногенном мире Warhammer 40000 мало чем отличаются от своих фэнтезийных собратьев. Как и в Warcraft (с оглядкой на который Games Workshop и создавала свою вселенную), орки здесь — создания полудикие, абсолютно безбашенные и не знающие себе равных в рукопашной. С волколаков они пересели на паровые танки весьма сомнительной прочности и обзавелись боевыми машинами, здорово напоминающими списанные советские бульдозеры.



■ Бригада рабочих возводит очередной Listening Post в считанные секунды.

Техника, впрочем, у них куда слабее, чем у других рас, поэтому оркам приходится полагаться лишь на собственные силы и на коли-



■ После захвата второй Critical Location оркам для победы нужно лишь удерживать захваченные позиции в течение пяти минут.

чественный перевес (благо плодятся они, как кролики). Но, как говорил один милитари-классик, брать надо не числом, а умением.



■ После того как его в третий раз ударила молния, главный герой фильма «Чего хотят женщины» здорово изменился.

Добыча ресурсов в Dawn of War организована довольно просто. Ресурсов всего два: «очки реквизиции» и энергия. Количество первых растет постоянно, причем скорость роста зависит от числа захваченных Strategic Points, Relics, Critical Locations, а также от того, установлены ли на этих точках Listening Posts и проведены ли все возможные апгрейды. Энергия накапливается по тому же принципу — чем больше электростанций вы построите, тем большее количество энергии сможете накопить. Эти правила актуальны для всех рас, однако у орков все несколько сложнее: у них есть еще и третий ресурс — так называемый Waaagh!. Интенсивность его накопления целиком зависит от установленных на вашей базе специальных зданий — Waaagh! Banners. Эти сооружения — нечто среднее между свинофермами из старого доброго Warcraft (чем больше у вас этих башенок, тем больше юнитов вы можете наштамповать) и оборонительными башнями. Стройте их по периметру и проводите все доступные апгрейды — башни заметно увеличат скорострельность и станут устойчивее к атакам врага.



■ Каждое здание орков оборудовано пулеметами, создающими плотный огневой заслон на пути нападающих.

Сидеть в глухой обороне в Dawn of War — самый верный путь к проигрышу: противнику даже не придется атаковать вас, он просто захватит все Critical Locations, и по истечении какого-то времени его объявят победителем. Поэтому действовать приходится как можно активнее. На захват ресурсных точек отправляйте один-два легковооруженных отряда (больше отправлять просто нет смысла, поскольку по дороге вы можете наткнуться на главные силы врага и понести большие потери). В дальних точках возводите Listening

Posts (те, что расположены поблизости от базы, вы и так сможете защитить), пару Waaagh! Banners и проводите все необходимые усовершенствования. Уничтожить такое сильное укрепление противник не сможет при всем желании, вы же получите дополнительное время на подготовку контрнаступления. На главной же базе усиливать Waaagh! Banners не имеет смысла — практически все строения орков оборудованы пулеметами, поэтому отбиться от атаки будет несложно.

В Dawn of War, как правило, используются две основных тактики: развитие до высоких технологий и тактика пехотного доминирования. Первый вариант подразумевает главным образом строительство мощных танков и роботов, способных в одиночку положить несколько вражеских подразделений. Много таких танков не стройте — они нужны лишь как поддержка для основных боевых сил, костяк которых составляют пехотинцы. Тактика же пехотного доминирования сводится к захвату и удержанию необходимого для победы количества Critical Locations при помощи отряда хорошо проапгрейженных пехотинцев. Поста-



■ В рукопашной оркам нет равных.

руйтесь задавить противника числом еще на ранней стадии игры. Это позволит вам зажать его на базе и спокойно захватить всю карту. Разумеется, возможен и смешанный вариант. К примеру, если задавить супостата пехотой не получилось, не пытайтесь повторять набег солдатами раз за разом, так как противник, получивший доступ к высоким технологиям, легко расправится с вами. Лучше попытаться удержать уже захваченные позиции и перейти к постройке «продвинутых» юнитов.

Big Mek, Slugga Boyz, Shoota Boyz. Slugga Boyz хороши в рукопашной, а слабая защита с лихвой компенсируется их количеством. Не тратьте ресурсы на улучшение этих солдат — они все равно обречены. Вооружите лучше Shoota Boyz специальными винтовками и огнеметами, крайне эффективными против пехоты. Несколько огненных струй сильно понижают моральный дух вражеских пехотинцев, после чего они, как правило, разбегаются в панике. Только это вам и нужно — Slugga Boyz мгновенно ворвутся во вражеские ряды с обнаженными клинками, и если в армии противника нет рукопашных бойцов, ему придется несладко. Сосредоточьте огонь Shoota Boyz на одном из вражеских подразделений. Героя противника лучше первое время не трогать. Как известно, один в поле не воин, и, потеряв всех своих подчиненных, он не выстоит против вашей орды. Порядок постройки в данной тактике будет следующий:



■ Отряд эльдарских пехотинцев наивно решил сделать вылазку в наш лагерь.

■ Первый отряд Slugga Boyz отправляется на захват ближайшего Strategic Point. В это время ваши рабочие начинают строительство Waaagh! Banner. Заказывайте в главном здании еще один отряд рабочих и два отряда Slugga Boyz.

■ Второй отряд Slugga Boyz отправляется на захват очередного Strategic Point. Захватывайте ресурсные точки без остановки, не теряя темпа. Все последующие пехотинцы направляются на захват остальных Strategic Points.

■ Группа ваших рабочих возводит на захваченных ресурсных точках Listening Posts, дабы ускорить добычу ресурсов. Вторая бригада начинает постройку барака (Da Boyz Hut).

■ Сделайте вылазку в стан врага двумя отрядами Slugga Boyz. Этим вы убьете двух зайцев — помешаете врагу легко захватить ресурсные точки и одновременно узнаете, чем же он собирается вас удивить. Если заметите вражеского героя — ретируйтесь немедленно. Ваша армия еще слишком слаба, чтобы тягаться со столь серьезными противниками. Третий ваш отряд в это время должен захватить все остальные точки, оставшиеся без присмотра.

■ В построенном бараке наймите героя. Если в ходе разведки обнаружится, что противник тратит все свои ресурсы на развитие и не имеет должного количества войск, попытайтесь задавить его отрядами Slugga Boyz под командованием героя. Очки реквизиции вкладывайте в постройку новых Slugga Boyz и доукомплектование старых. Если же противник располагает солидной армией, то вам придется возвести электростанцию — для найма Shoota Boyz и производства апгрейдов вам потребуется энергия.

■ Свободный отряд рабочих направляйте на постройку Pile'O'Gunz. После его возведения ваши солдаты получают новые спецспособности. Перед атакой не забудьте раздать им винтовки и огнеметы.

■ Действуя героем и несколькими отрядами Slugga Boyz, захватывайте необходимое для победы количество Critical Locations. К этому времени подоспеют два вооруженных до зубов подразделения Shoota Boyz. Теперь настало время для решающей атаки. Старайтесь следить за всеми отрядами, фокусировать огонь всеми подразделениями стрелков и вовремя отводить раненых. Противник ослаблен и отступает для восстановления сил на базу? Не стоит гнаться за ним — просто захватите все его ресурсные точки, лежащие



ЮНИТЫ

Gretchins. Рабочие орков стоят сущие копейки, поэтому их можно штамповать в промышленных количествах. Отряд gretchins возводит здание за считанные секунды. Если вы играли в Warcraft III за альянс, вам не надо объяснять, чем хороша такая быстрая постройка.

Slugga Boyz. Базовые пехотинцы орков. Хороши как бойцы ближнего боя (если успели навязать неприятелю рукопашную), но крайне уязвимы, если враг навязал вам тактику hit&run (это когда противник постоянно отводит атакуемый вами отряд, а сам в это время расстреливает ваших юнитов другими своими подразделениями). Есть два пути решения этой проблемы. Вы можете либо сосредоточиться, разбив свою армию на два отряда и приказав каждой из групп атаковать по одному подразделению врага (но этот способ потребует от вас филигранного микроконтроля), либо просто добавить в свою армию стрелков, использовав Slugga Boyz в качестве прикрытия. Однако у второго варианта есть недостаток — для найма необходимого количества стрелков вам потребуется немало времени, за которое противник может собрать хорошо вооруженную армию. Лучше всего комбинировать оба эти способа: на ранних стадиях сделайте ставку на микроконтроль, а чуть позднее, когда противник разовьется до высоких технологий, добавьте в свою армию стрелков.

Shoota Boyz. Стрелковые юниты орков. Уступают своим аналогам у других рас, но ничего лучше для огневой поддержки Slugga Boyz все равно не найти (по крайней мере — на начальном этапе игры).

Big Mek. Несмотря на внушительное телосложение и причудливое, гм, обмундирование, в бою он слабее героев Хаоса и Космодесанта, а по набору заклинаний уступает герою эльдаров. Но за неимением лучшего сойдет и он. Нанимать Big Mek следует как можно быстрее — без героя вы понесете большие потери. Второй командир вашей армии, скорее всего, не потребуется.

Wartrak. Слабый, но очень дешевый противопехотный танк орков. Ниже мы расскажем, как использовать его максимально эффективно.

Looted Tank. Тяжелый танк. Подобно всей технике орков, дешевле своих аналогов у других рас, но уступает им в огневой мощи. Эффективен против строений и вражеской техники. Стоит недорого, поэтому в игру его можно вводить уже в середине боя. У противника в это время тяжелой техники еще не будет.

Squiggoth. Настоящая машина смерти. Наносит огромный урон, но и стоит соответствующе — очень и очень дорого. Передвигается медленно, да и габариты у него явно недетские. Если на карте много холмов, а дорожки между ними довольно узкие, Squiggoth может оказаться запертым на собственной базе.

в пределах досягаемости. Врагу невыгодно отсиживаться на базе, и он рано или поздно будет вынужден ее покинуть.

Big Mek; Slugga Boyz, Wartraks, Looted Tanks. Подробно описывать порядок постройки в данном случае не имеет смысла — почти по всем пунктам он совпадает с предыдущей тактикой. Но некоторые отличия все же есть.



■ Сержант орков значительно увеличивает характеристики подотчетного ему отряда.

■ Постарайтесь немного сэкономить на войсках и не укомплектовывайте сразу все отряды Slugga Boyz. Этим вы выгадаете ресурсы и начнете возведение Pile'O'Gunz немного раньше. Также вам потребуется как минимум две электростанции, так как технике требуется много энергии.

■ Никаких апгрейдов (кроме улучшений Listening Posts) — берегите ресурсы и сразу после постройки Pile'O'Gunz начинайте возводить Da Mek Shop, своеобразный ангар для производства техники. Все отряды Slugga Boyz к этому моменту следует укомплектовать полностью, чтобы была возможность встретить противника во всеоружии.

■ В Da Mek Shop начинаем обучение Wartraks. Для первой атаки вам вполне хватит и двух таких танков. Старайтесь сфокусировать их огонь на пехоте — мощные пулеметы Wartraks выкосят солдат врага в считанные секунды. Используя этих юнитов, вы сможете не только установить контроль над картой, но и атаковать вражескую базу — Wartraks легко расправляются с защитными сооружениями.

Ключевым фактором в данной тактике является ваша скорость. Даже если противник уверен, что вы сделаете ставку на развитие, противопоставить вам что-либо он будет не в силах. Уничтожить вас в начале игры враг не сможет — Slugga Boyz и Big Mek при поддержке стационарных сооружений без труда отобьют атаку. Развиться до высоких технологий у противника не получится — вы одолете его еще раньше, чем он построит первого робота. Главное — действовать без промедления и нападать в момент появления двух Wartraks. Если же игра по каким-либо причинам затянулась, добавьте в армию Looted Tanks, которые успешно выносят любую тяжелую технику противника. ■

**Над рубрикой
"Deathmatch" работали:**

Star Wars: Battlefront:

Андрей Чаплык

Warhammer 40000: Dawn of War:

Александр Дементьев



Russian Cyber Games

**ПРИШЛО
ТВОЁ
ВРЕМЯ!**



**Counter
Strike
MOSCOW PARTY**

призовой фонд

25000\$

**Собери команду
из 5 человек
и участвуй в Лиге RCG**

подробности на www.ruscg.ru

Игры проходят
с понедельника по четверг
с 18⁰⁰ до 22⁰⁰
в Интернет Центре Вика Веб

М."ВДНХ"

ул. 1-ая Останкинская, д.57
тел. 283-8556

**ВИКА
@
web**

www.vikaweb.ru

интернет
центр

- Лучший игровой клуб
- 160 компьютеров
- Магазин игровых устройств для любителей игр

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

СПРАВЕДЛИВОСТЬ ПО-ШВЕДСКИ

Необычная ситуация сложилась вокруг очередного матча, проходившего в рамках онлайн-турнира по **Warcraft III Clanbase TeamBattle Nationscup** между командами России и Швеции. Результат — техническое поражение сборной России за неявку на матч и потеря всех шансов на выход из группы. Причиной неявки нашей сборной на матч стала элементарная невозможность капитана команды **[3D]Black** связаться со своими коллегами из-за того, что... кто-то украл единственный кабель, связывающий город Новоуральск с остальным миром. Дозвониться до товарищей **[3D]Black** смог только к вечеру, когда на официальном сайте **Clanbase** уже была вывешена информация о поражении нашей команды. **[3D]Black**, конечно, мог каким-то образом подстраховаться на подобный случай, но все равно действия администрации **Clanbase** вызывают недоумение. Они даже отказали российской сборной переиграть этот матч.

ЕСТЬ КОННЕКТ! ЕСТЬ КОН...



■ LeXeR сделал все что смог. Но против обстоятельств не попрешь.

Схожие проблемы возникли и у другого известного отечественного кибератлета Алексея «**LeXeR**» Нестерова, который из-за проблем с коннектом смог занять лишь третье место на турнире **GotFrag PainKiller Invite**. **LeXeR** не смог принять участие не только в финальной игре верхней сетки, но и в финале нижней сетки турнира, пропустив вперед **fnatic.gellehsak** и **u5lcha0ticz**. Российские киберспортсмены в последнее время не так уж часто радуют нас даже «бронзой» (мы имеем в виду крупные турниры), и тем обиднее, когда поражения происходят по техническим причинам.

КИБЕРГРЭММИ

Популярный ресурс **compLexityClan.com** распространил известие о том, что владелец данного портала, таинственный миллионер, скрывающийся под ником **coLi1**, учредил новый конкурс. Победителем этого конкурса станет человек, внесший самый большой вклад в развитие киберспорта в 2004 году. Кроме славы, ему достанется скромный приз — **\$500**. В список лауреатов попали следующие люди:

Hunter — руководитель проекта **Team SportCast Network**;

Энжел Муноз (Angel Munoz) — президент **CPL**;

Torbull — менеджер и по совместительству владелец команды **Team 3D**;

Sypher — глава ресурса **AmpedNews.com**;

G3X — руководитель **SoGamed.com**;

bds — менеджер и владелец клана **SK**;

Midway — руководитель портала **GotFrag.com**.

МЕСТО У ТРОНА

На турнире **BloodLine**, завершившемся в первой половине декабря, наконец-таки определился игрок, который получит возможность заключить годовой контракт с авторитетной командой **4Kings** и примет участие во всех стадиях грядущего глобального турнира **CPL World Tour 2005**. Напомним, что для получения такой привилегии необходимо было одержать победу в номинации **Painkiller** на турнире **BloodLine**. Она достанется игроку под ником **Zaccubus**, который начнет соревнования в составе **4Kings** уже в ближайшее время. Кстати говоря, изначально в состав этой команды должны были войти два победителя, но в последний момент менеджеры **4Kings** по какой-то причине изменили свое первоначальное решение, и счастливый билет достался только **Zaccubus**.



■ 4Kings в последнее время преследовали одни неудачи. Может быть, новая «кровь» поможет восстановить им былую славу?

ПИНГВИН ПРОТИВ ХАКЕРОВ

Нанесен очередной удар по читерам и хакерам, которые не дают спокойной жизни старкрафтерам всего мира. В середине декабря в Сети появилась новая программа для

Одной строкой...

Согласно рейтингу, составляемому авторитетным порталом **GotFrag**, российская команда **Virtus.pro** покинула десятку лучших европейских команд и отныне занимает лишь 12 место.

Популярный ресурс **FilePlanet.Com** выложил пачку новых карт для режима **Deathmatch** в **Half-Life 2**, среди которых ремейки таких хитов, как **DM_Gasworks** и **DM_Docks**.

Увидело свет очередное обновление для **Counter-Strike: Source**, добавляющее в игру ремейк карты **de_prodigy**, а также исправляющее множество различных багов.

В начале декабря стартовал первый сезон игр женской CS-лиги **ESL Ladies Tournament**. К сожалению, представительницы России в нем не участвуют.

Во время онлайн-турнира **Blizzard Mystery Map Invitational** сборная Европы одолела потенциального лидера, сборную США, со счетом 3:2.

64AMD.Caravaggio (см. комментарий к его игре по соседству) стал финалистом очередного онлайн-турнира из серии **WC3Masters**.

защиты **maphack** и **freezeHack**. Утилита под названием **Penguin** совместима с последней версией **Starcraft: Brood War**, отличаясь от прочих подобных программ необычайной легкостью в использовании и высокой эффективностью. Через пару дней после ее релиза форумы в Сети были буквально завалены хвалебными отзывами игроков. Кроме всего прочего, **Penguin** сохраняет в **replay**-записи текст чата, что при просмотре позволяет полностью восстановить ход событий. Ищите ее на нашем диске в рубрике «Киберспорт».

НА CD И DVD

1. Лучшие демки с турнира **CPL Winter 2004 (Counter-Strike: Condition Zero, Painkiller)**.

2. Записи с турнира **WC3L (Warcraft III: The Frozen Throne)**.

3. Лучшие записи с онлайн-турнира **Blizzard Mystery Map Invitational (Starcraft: Broodwar)**.

4. Демки с онлайн-турнира **GotFrag PainKiller Invite (Painkiller)**.

ТРУБА ЗОВЕТ!



CAVEMAN XMAS

Сиквел к известной мобильной игрушке с оригинальным названием просто «Caveman». Это довольно классическая бродилка с элементами паззла. На этот раз Фреду, пещерному человечку, нужно собрать не монеты, а подарки с пятнадцати по-рождественски оформленных уровней.

Паззлы будут чертовски трудными, так что придется поломать голову. А страшными монстрами будут рождественские пряничные человечки, только они будут очень злые, совсем не такие, как висят на елке!

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 3510i, 7210, 3200, 7250i, 6220; Siemens C60, M55, S55, MC60.

Код игры: 9699118002



PlayMan Winter Games

Playman, легендарный герой мобильного мира, возвращается. Теперь он всерьез намерен победить на Зимних играх Playman в Альпах. Как и в трех предыдущих играх Playman Sports™, вам предлагается принять участие в захватывающих соревнованиях по четырем видам спорта: бобслей, скоростной спуск, прыжки с трамплина и биатлон.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 7210, 3200, 7250i, 6220; Samsung X100, E700; Siemens C60, M55, M65, S55, C65, MC60; SonyEricsson T610, K700i, Z600, T630; Motorola C380, C650.

Код игры: 9698769002



REAL BILLIARDS

Бильярд — это отличный способ провести время с друзьями. Теперь это развлечение доступно вам всегда и везде, потому что Qriaze™ представляет вашему вниманию самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. В игре доступно 15 различных видов игры. Вы можете играть не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia: 3100, 6610, 3200, 6230, 6600, 6100, 3510i, 7250i, 7210, 6200, 6220; SonyEricsson: T610, T630, Z600; Samsung: C100, X100, X600, X450, E700; Siemens: C60, M55, S55; Motorola: C650, C380.

Код игры: 9694959002



BMW1 Challenge

Гонки на BMW для тех, кто ценит хорошую машину и быструю езду. Официальная игра по лицензии компании BMW. Стоимость игры 4 доллара без НДС. Испытай новую BMW первой серии на девяти различных трассах и победи своих соперников. Реалистичные сценарии и технические подробности сделают эти гонки незабываемым впечатлением.

Цена 4\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 7210, 3200, 7250i, 6200; Siemens SX1.

Код игры: 9698727002



Real Formula 1

Что такое настоящая скорость? Это когда безумная мощь двигателя заставляет колеса оставлять след на расплавленном трении асфальта. Воздух прижимает болид к земле, и есть только дорога и пилот, связанные между собой бешеной скоростью. Это настоящие гонки Formula 1.

Цена 2\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, V300; Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 3510i, 7210, 3200, 7250i, 6620; Samsung C100, C110, E700, X100, X450, X600; Siemens S55; SonyEricsson T610, T630, Z600.

Код игры: 9698531002



Beach Babes Volleyball

Почувствуй дыхание лета, сыграй с сексуальными девушками в пляжный волейбол! В этой игре ты будешь тренером женской команды. И ты должен привести своих девочек к победе. Если выиграешь, сможешь добавить в команду еще одну участницу.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 7210, 3200, 7250i, 6220; Samsung E100, E700, X100; Siemens C60, C65, M65, S55, M55, MC60, CX65; SonyEricsson T610, T630, K700i, Z600.

Код игры: 9698772002



Yogi Bear

Забавная и милая игра про озорных мишек, которые тащат из корзинок для пикника вкусную еду. Помоги мишкам стащить как можно больше еды, спрятаться от сторожа и добраться до места! Мишки Йоги и Бубу отправляются в Йеллоустонский парк к Синей горе, что в центре парка. И ребятам нужно добывать еду из разных уголков парка, корзинок для пикника и прочих мест.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 3510i, 7210, 7250i, 6220; Siemens C60, M55, MC60, S55.

Код игры: 9699121002



Yeti Sports 2

Супер-продолжение мега-игры про пингвина. Научи его летать! Да так, чтобы метко, прямо в яблочко... Игра «Швырни Пингвина-2» позволяет зарядить в одну мишень до нескольких пингвинов за один сеанс.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 7210, 3200, 7250i, 6220; Samsung X100; Siemens C60, M55, MC60, S55; SonyEricsson Z600, T630, T610.

Код игры: 9698946002



Dragon Stone

Чудовища и злоеющие воины захватили страну Драконов. Многие жители были убиты, многие взяты в плен. И нет пути к избавлению, кроме одного — вырвать легендарный камень Дракона из лап завоевателей. Вот тебе меч и не стесняйся использовать его направо и налево. Добро должно быть не только с кулаками, но и с камнем Дракона!

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 3100, 6100, 6600, 7610, 3510i, 7210, 3200, 7250i, 6220; Samsung C100, E700, C110, X100, X450; SonyEricsson K700i; Motorola C650, C380.

Код игры: 9699119002

РЕПОРТАЖ

Quake III Arena

Андрей Чаплюк

COOLER VS. EVIL
(ASUS AUTUMN 2004)

В последние выходные осени в Москве прошел очередной турнир из серии **ASUS Autumn 2004**. В столицу съехались кибератлеты со всех стран СНГ. Особенно сильные игроки подобралась в номинации **Quake III Arena 1x1**. Большинство зрителей сходилось на том, что основная борьба разгорится между старыми соперниками **c58*Evil** и **Cooler**'ом (Evil, к тому же, хотел реабилитироваться за досадное поражение в финале Первого чемпионата России по компьютерным играм).

Финальный матч проходил на **pro-q3dm6**, считающейся одной из самых лучших дуэльных карт. Ее главная особенность — очень большие по дуэльным меркам размеры, накладывающие свой отпечаток на тактику игры и предъявляющие повышенные требования к умению игрока контролировать ключевые точки. Многие посчитали, что выбор карты станет дополнительным козырем для Cooler'a, который практически никогда не проигрывал на q3dm6.

Однако Evil, похоже, был настроен самым решительным образом и с первых же минут попытался захватить инициативу. Не прошло и 30-ти секунд с начала матча, как он записал на свой счет первый фраз, обработав Cooler'a из Rocket Launcher'a, а затем мастерски добив точной очередью из Machine Gun. Cooler, явно не ожидавший от соперника такого напора, на некоторое время растерялся и спустя полминуты, не оказав практически никакого сопротивления, отдал конкуренту еще два фраз. Через некоторое время он все же сумел взять себя в руки и начал играть в полную силу. Сначала Cooler два раза подряд снимает Evil'a из шафта, а затем выходит победителем из дуэли на Railgun'ах. Счет устаканивается на отметке «3:3».

Обмен любезностями мог бы продолжаться еще довольно долго, но Evil, понимая, что победить соперника такого высокого класса в открытом бою будет весьма нелегко, решил переиграть его в тактическом плане, устано-



■ Evil не дает противнику даже приблизиться к заветному Mega Health.

вив жесткий контроль над двумя главными рулевыми карты — Mega Health и красной броней. Все попытки Cooler'a пробиться к броне или здоровью наткнулись на ожесточенное сопротивление противника. Подобная тактика мгновенно принесла свои плоды, позволив Evil'у за какую-то минуту четырежды отправить своего соперника на респаун. На его стороне в этом матче было не только тактическое преимущество, но и удача: дважды ему удалось застать своего оппонента врасплох и разделаться с ним меткими выстрелами из Railgun'a. Cooler'у все это безобразие начинает надоедать, и на исходе 7-й минуты он два раза подряд снимает Evil'a из шафта, демонстрируя при этом потрясающую скорость реакции. Однако для того чтобы переломить ход боя, этого оказалось явно недостаточно.

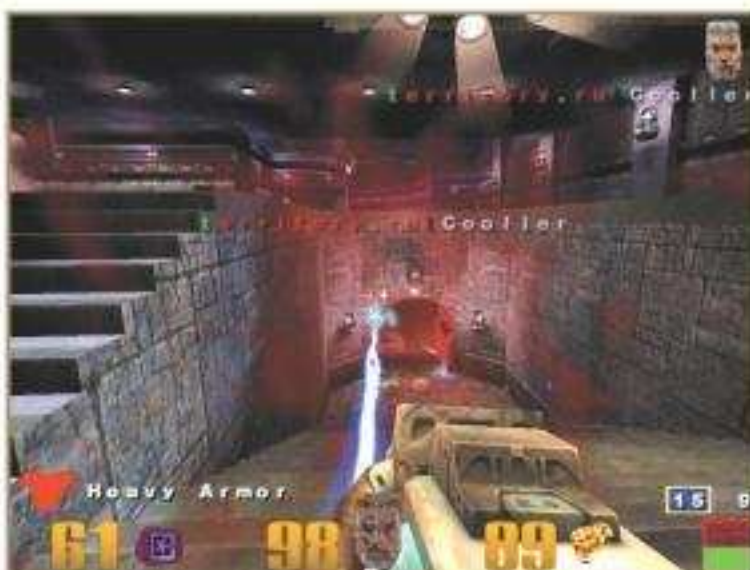
Evil по-прежнему владеет инициативой, успевая первым захватывать главные рулевы. Отличной иллюстрацией того, как складывался весь матч, может служить ситуация, сложившаяся на 9-й минуте матча, когда Evil залпами из Rocket Launcher отогнал соперника от Mega Health, а затем парой метких выстрелов записал на свой счет еще один фраз. После очередной схватки за красную броню, из которой Evil, имея на руках лишь Machine Gun (в то

время как противник был вооружен ракетницей), Cooler, выражаясь боксерскими терминами, попросту «поплыл». Его соперник же и не думал расслабляться, демонстрируя потрясающую технику стрельбы из Railgun'a и снимая своего противника с равной легкостью как на земле, так и в воздухе. В итоге за две минуты до конца матча разрыв между оппонентами составил аж восемь фраз. В такой ситуации даже самые решительные действия Cooler'a уже не могли решить практически ничего. Единственное, что ему удалось сделать, это сократить разрыв до семи фраз. Результат — уверенная победа c58*Evil со счетом 15:9.

Встает вопрос: почему Cooler, до этого не единожды побеждавший Evil'a, умудрился проиграть с таким разгромным счетом даже и на своей любимой карте? Все очень просто: c58*Evil горел желанием отыграться и сумел правильно настроиться на поединок. В итоге в каждом его действии можно было проследить часть общего замысла, целью которого являлось тактическое доминирование на карте. А Cooler на этот раз по непонятной причине отнесся к тактическому планированию совершенно равнодушно, положившись то ли на свое личное мастерство, то ли на удачу. И она-то ему как раз и изменила. ■



■ Кто сказал, что Machine Gun — слабое оружие? Главное — уметь им пользоваться!



■ Попытки Cooler'a завладеть красной броней оканчиваются плачевно.

НА CD И DVD

Комментируемая демка (ищите ее на наших CD/DVD) является записью с финального матча турнира **ASUS CUP Autumn 2004** в дисциплине **Quake III Arena 1x1**. За первое место боролись давние конкуренты **Cooler** и представитель команды самой ASUS **c58*Evil**. К сожалению, Cooler показал далеко не самую лучшую игру, потеряв инициативу с самого начала боя. Закономерный результат — победа c58*Evil со счетом 15:9.

Warcraft III: The Frozen Throne

Александр Дементьев

64AMD.CARAVAGGIO VS SK.MADFROG (WCG 2004)

В начале игры для российского варкрафтера все складывалось довольно удачно. Стартовые локации противников оказались рядом, и это было на руку Caravaggio, ведь всегда приятно находиться в курсе дел врага. По его плану на первой стадии игры, до первого апгрейда ратуши, Архимаг и пехотинцы будут интенсивно прокачиваться на монстрах. После получения второго героя достраивается база, поскольку юниты третьего уровня у альянса требовательны к ресурсам. Затем закладывается последний апгрейд ратуши, а захваченные позиции обороняются малыми силами — магами, ястребами и пехотинцами. Решающая же атака должна была состояться лишь на последней ступени развития, когда армия будет полностью укомплектована самыми сильными войсками альянса.

Теперь посмотрим, удался ли этот план. Главный герой Архимаг быстро набирает

уровни, уничтожая монстров сразу в нескольких точках на карте. Вторым героем Caravaggio выбирает Горного Короля и с его помощью отстраивает ресурсную базу. Первые два пункта плана выполнены. Caravaggio нападает на монстров у фонтана — убить их сейчас не составит особого труда, а порция опыта и хороший артефакт никогда не помешают. Рыцарь Смерти пытается помешать расправе героев альянса над драконом, но у него ничего не получается — Горный Король был начеку. Caravaggio проводит разведку боем и узнает, что противник готовится к массовому производству пауков. По задумке MadFrog'a они должны были уничтожить грифонов и ястребов альянса. Пауки действительно очень эффективны против юнитов воздуха, но им пришлось иметь дело не с грифонами и ястребами, а рыцарями альянса, которых предусмотрительно наштамповал российский игрок. На создание бойцов ближнего боя у MadFrog'a просто не хватило ресурсов. Инициатива постепенно переходит к Caravaggio — он совершает ряд опустошительных набегов на вражескую базу и начинает подготовку к финальному бою. MadFrog, вместо того чтобы раз-

виваться, вынужден постоянно отбивать атаки противника. У Caravaggio еще недостаточно сил для финальной атаки, но экономика развита не в пример лучше, чем у его оппонента. MadFrog замечает, что у врага есть еще одна база, и втягивается в заведомо проигрышный для него бой. Caravaggio направляет всю мощь своей армии и заклинаний героев на главного Рыцаря Смерти и в считанные секунды уничтожает его. Потеря этого героя в битвах на поздних стадиях игры обычно становится фатальной. Так получилось и на этот раз. Лишившись полководца, армия нежита не смогла оказать достойное сопротивление войскам альянса. Лечить воинов стало некому, и они погибли один за другим.

В последней игре MadFrog вынужден был изменить тактику, но наш киберспортсмен и на этот раз сумел победить. Итог этого матча 2:1 в пользу Caravaggio. После этого ему пришлось играть с 4K.Grubby, будущим победителем турнира. Остановить голландца уставший Caravaggio уже не смог.

P.S. Комментируемую демку вы сможете найти на наших CD/DVD в разделе «Киберспорт».

ЗА ПОЛШАГА ДО ПОБЕДЫ

«Игромания» (И): Тебе попались серьезные противники, и до самого конца не было ясно, выйдешь ли ты из своей группы или нет.

Caravaggio (С): Я бы не сказал, что по составу моя группа была очень сильна. Проблема в другом: у меня не было опыта международных выступлений и я слишком сильно волновался. В итоге мне пришлось бороться за выход в группе лишь со второго места.

И: И после этого тебе неизбежно пришлось бы играть против 3wD.Ranger'a?

С: Именно. Мы изначально знали весь расклад турнира и были готовы к встрече.

И: Ты волновался перед игрой с 3wD.Ranger'ом?

С: Конечно. К тому же было обидно уже в первом туре стадии плей-офф попасть на российского игрока. Но я все же попытался настроиться на игру. Ranger — сильный игрок, но я хорошо знаком с его стилем. Плюс, я люблю играть против нежита.

И: После победы над Ranger'ом твоим соперником в четвертьфинале стал MadFrog — фактически, главный фаворит турнира. Каково было играть против него?

С: Я просто настроился на хорошую игру и не думал ни о результате, ни о своем противнике. Я хорошо подготовился и заранее расспросил предыдущего соперника MadFrog'a о его не-

достатках и упущениях. Так что встретил я его во всеоружии.

И: Расскажи о вашей первой игре.

С: Мы играли на карте Lost Temple. Я избрал тактику массового воздушного доминирования, MadFrog же использовал сфинксов и горгулий. Игра затянулась минут на сорок. К сожалению, его герои оказались несколькими уровнями выше, поэтому я проиграл.

И: Тем не менее ты не растерялся и смог изменить ход событий. Что позволило тебе одержать победу в следующих двух играх?

С: Конечно, сразу после поражения я немного расстроился, но узнав, что MadFrog ужасно вымотался после первой игры, я стал надеяться на лучшее. Кроме того, я поразмышлял над своими ошибками в первой игре и решил изменить тактику. Ни в коем случае нельзя было дать противнику отстроить несколько ресурсных баз. Именно прочная экономика позволила ему победить в первой игре. Во второй игре я изменил не только тактику, но и стиль своей игры. Теперь я постоянно проводил разведку и не давал врагу нормально развиваться. При этом мне удавалось прокачивать героев на монстрах и самому возводить базу.



■ 64AMD.Caravaggio, в миру — Лялин Игорь Владимирович. Основные достижения: WCG 2004 Russia — 1 место, WCG 2004 — top 8, NPCL Grand Cup 2004 — 1 место, NPCL series — 1 место (четырежды), неоднократный победитель турниров серии Go4Wc3.



■ MadFrog атакует самого сильного монстра на карте Gnoll Wood — алмазного голема.



■ Расчистка места для будущей базы.



■ Финальная битва рядом с новой базой Caravaggio.



Николай Пегасов

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



«Берсерк»

В ближайшее время в продажу поступит новый дополнительный сет для отечественной коллекционной карточной игры «Берсерк». Он состоит из 60 новых карт, среди которых - новые артефакты, местности и герои. Основу сета, по традиции, составляют существа. В этом наборе карт появятся и новые игровые механики, например, *стойкость* (предотвращает по-



вреждения от воздействий) и непробиваемая броня.

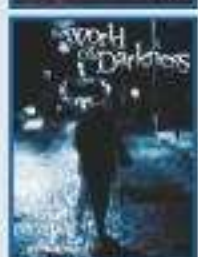
Новый сет, по замыслу разработчиков, должен закрепить тенденцию к появлению моноцветных колод. Каждая стихия в «Берсерке» обретает все больше своеобразных, присущих только ей черт. Подробнее об этом сете - в одном из ближайших номеров журнала.

Vampire The Requiem

Компания **White Wolf Games**, продавшая ребятам из **Troika Games** лицензию на систему и мир **Vampire The Masquerade**, решила кардинально обновить собственные настольные линейки и перезапустить популярные сериалы Мира Тьмы (**Vampire** и **Werewolf** — самые яркие из них).

Правила всех «темных» линеек собраны под обложкой новой книги **World of Darkness Rulebook**. Естественно, это не банальная перепечатка правил из ранее вышедших книг, а совершенно новая редакция. Книга состоит из 224 страниц и продается за \$25, что весьма немного по сравнению с конкурирующими продуктами D&D.

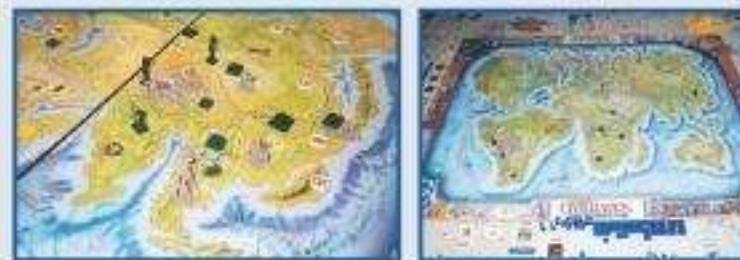
Естественно, по каждой из знаменитых линеек выходят и отдельные продукты. Пер-



выми и главными из них стали отдельные книги правил по **Vampire The Requiem** (обновленный **Vampire The Masquerade**) и **Werewolf The Forsaken** (обновленный **Werewolf The Apocalypse**). Книги поступили в продажу по цене \$35 за каждую.

На дисках «Мании» — специальная подборка материалов по Мира Тьмы.

Sid Meier's Civilization Boardgame



Московская компания «Алегрис», известная как официальный дистрибьютор **Games Workshop** в России (**Warhammer**, **Lord of the Rings Battlegame**), решила порадовать российских геймеров одной из самых замечательных настольно-печатных стратегий. Это **Sid Meier's Civilization Boardgame**, разработанная по знаменитой компьютерной игре американской фирмой **Eagle Games**. Игра полностью переведена на русский язык и уже привезена в Россию. Это значит, что она вот-вот потеснит на полках магазинов многочисленные отечественные «настолки». Стоимость локализованной коробки «Цивилизации» редакции «Мании» пока не известна.

Про правила настольной «Цивилизации», про то, чем она похожа на компьютерный оригинал, про ее богатую комплектацию (сотни пластиковых миниатюр «юнитов»!) мы расскажем в одном из ближайших номеров журнала.

Кубок «Мира фантастики» по Magic The Gathering

12 декабря в московском клубе интеллектуальных игр «Портал» успешно прошел первый турнир по настольной игре MTG, который проводился под патронажем одного из журналов ИД «ТехноМир» — «Мир фантастики». Турнир получил громкое название **Кубок «Мира фантастики»**.



Кубок «МФ» — главный приз турнира.

ки». Соорганизаторами этого события стали компания «Саргона» (дистрибьютор продукции **Wizards of the Coast** в России и странах СНГ) и Федерация настольных интеллектуальных игр.

44 человека собрались в «Портале» и разыграли турнир в формате «бустер-драфт». После трудных дуэльных поединков выяснились имена двух финалистов: Максим Синкевич и Валерий Кузнецов. В коротком финальном бое со счетом 2:0 выиграл Валерий.

Электронные призы для турнира предоставила знаменитая американская компания **Plantronics** (www.plantronics.ru), производитель средств связи почти с полувековым опытом. Участникам турнира, оказавшимся ближе всего к вершине пьедестала почета, были вруче-

ны призы: мультимедийные гарнитуры **Plantronics Audio 40** и гарнитуры для мобильных телефонов **Plantronics M146**. Ну, а Валерий Кузнецов получил в вечное пользование супергаджет: цифровую мультимедийную гарнитуру с разъемом **USB Plantronics DSP-500**. Естественно, Валерий также украсит свою квартиру огромным Кубком «Мира фантастики», который был вручен победителю турнира в торжественной обстановке.



Николай Фролов (руководитель PR-службы «ТехноМира») вручает кубок Валерию Кузнецову, победителю турнира.

PLANTRONICS®
World Leader in Communications Headsets

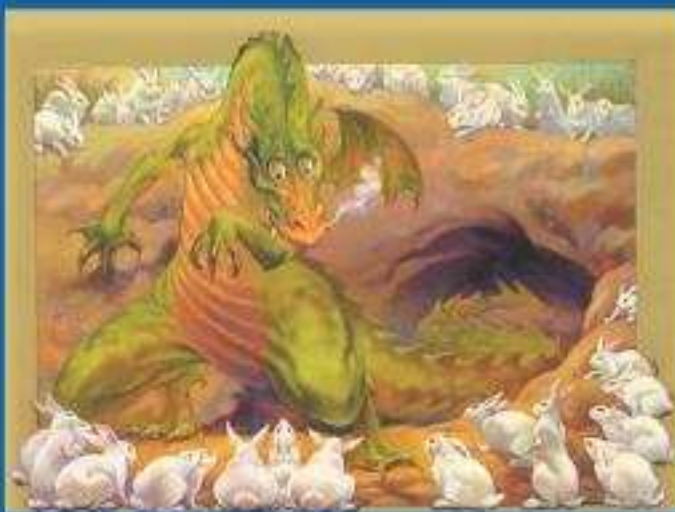


Призы, предоставленные компанией Plantronics.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

MAGIC THE GATHERING: UNHINGED

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Производитель: Wizards of the Coast ■ Дистрибьютор: Саргона ■ Сайты: www.wizards.com, www.sargona.ru ■ Количество игроков: от 2 ■ Длительность партии: от 10 минут ■ Язык игры: английский



Компания **Wizards of the Coast** заведует такими известными марками, как **Dungeons & Dragons**, **Magic The Gathering** и даже **Star Wars**. Соответственно, и люди там работают весьма серьезные. Но нельзя же каждый день быть серьезным. А уж с хмурым выражением лица штамповать настольные и карточные игры и подавно невозможно. Ведь их для развлечения делают! Вот и вырывается иногда креативный гений за пределы разумного, дабы чуть-чуть побуяннить и выпустить пар.

Последний раз серьезный разгул в области **MTG** наблюдался аж шесть лет назад, когда **Research & Development Team** выпустила магический сет под названием **Unglued**, каковое на русский язык можно перевести как «Отщепенец». Ключевое отличие его от обычных карточных сетов было в том, что все тексты, правила и картинки были пародиями на настоящую «Магию». Игроки были в восторге и развлекались как могли, разрывая карточки и срывая с себя все джинсосодержащие предметы. В этом году было решено повторить старый трюк.

Новый сет содержит 140 карт и носит гордое имя **Unhinged**, что в вольном переводе значит «Дестабилизатор». Выпуск в свет состоялся 20 ноября 2004 года одновременно по всему миру. **Unhinged** является не просто набором из случайным образом подобранных шуток. Карты относительно сбалансированы и представляют интерес для **Limited**-игры, наблюдается общая стройность сета. Просматриваются

заранее задуманные разработчиками комбинации и связи. В общем, отличия от обычного сета в плане цветового баланса и содержательности карт минимальные.

Так что, несмотря на разгульное веселье, к которому располагает **Unhinged**, при игре придется еще и думать. Даже если вам негде или некогда играть, но вы еще не забыли, что такое «Магия», то рекомендую пролистать спойлер. Желательно — с картинками. Любому, кто потратил хоть сколько-нибудь существенное время на **MTG**, сам процесс созерцания этих карт доставит несравненное удовольствие. А там, глядишь, и время с желанием поиграть снова появится!

Понятно, что ни одна из новых карт, за вычетом весьма красивых базовых земель, не будет допущена до игры в **DCI**-сертифицированных турнирах. Однако обратить внимание на новые магические идеи стоит даже здесь. Ибо многое из того, что было издано в **Unglued** в качестве шутки, спустя годы получило свою вторую жизнь в серьезной магии. В любом случае, вреда от этого не будет.

Еще одно отличие этого сета от обычных в том, что он долгоиграющий. Он не сгинет через два года из **Standard Constructed**, чтобы пылиться на задворках **Extended**. Потому что вообще туда не попадет. А **Limited** на нем будет столь же увлекателен и спустя три-четыре года. Потому что вряд ли кому-нибудь придет в голову идея играть драфты по **Unhinged** сотнями, оттачивая технику до автоматизма, ведь в этом формате не будет никаких крупных денежных турниров. Карты



и стратегии позабудутся, и их можно будет неоднократно открывать заново!

Короче говоря, если вам надоели однообразные партии в **Constructed**, где игра просчитывается на десяток ходов вперед, а **Limited** уже изучен вдоль и поперек и вообще, одно упоминание «Магии» вызывает тоску, то возьмите коробку **Unhinged** — и ваша вера в светлое будущее получит существенную подпитку. Главное — не забывать, что игра создана для вас, а не вы — для игры!

Антон Курин

Геймплей	***** (8)
Игровой мир	***** (8)
Художественный дизайн	***** (10)
Качество изготовления	***** (10)
Оригинальность	***** (9)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	***** 8

На диске в разделе «Вне компьютера»

- 1. Vampire The Masquerade.** Спецподборка по настольной ролевой игре, популярность которой вырастет после успеха компьютерной игры **VTM Bloodlines**. Бланки персонажей, выдержки из правил, обои на рабочий стол.
- 2. Dungeons & Dragons.** Приключение **Finalveil Cabal**, бланки псионических персонажей, подборка обоев на рабочий стол.
- 3. d20 system.** Два новых приключения.
- 4. Universal Combat.** Бесплатно распространяемая система для отыгрыша крупных боевых столкновений.
- 5. «Кольцо власти»:** эльфийская магия, правила кампании, карта кампании, генератор ландшафта.
- 6. Новые игры «Технолога»:** обновленные правила «Астроида» (об этой игре мы рассказывали в прошлом году) и **Cyberon Planet**.
- 7. Подборка по Magic The Gathering.** База карт **Oracle**, турнирные правила **DCI**, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, карты сета **Unhinged** и его спойлер.





СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

Итак, дорогие друзья, в этот раз почетная и чрезвычайно непростая задача вести почту досталась вашему покорному слуге. Тем, кто с нами недавно, напоминаю, что я уже больше года являюсь редактором, а с недавнего времени — главным редактором нашего орденосного CD/DVD. На этом с представлениями покончим и перейдем непосредственно к сути дела.

Надо сказать, что нынешняя почта получилась на удивление интересной. Сегодня мы с вами поговорим на такие злободневные темы, как создание игр программистами. Обсудим, как непросто, но очень интересно работать в игровом журнале. Кроме того, узнаем, кто из наших редакторов служил в армии и куда, наконец, отбыл из наших рядов неподражаемый Олег Полянский, а также поговорим о том, почему весь мир пользуется Windows, но не все любят Билла Гейтса. Ну и на закуску расскажем, как стать киберспортсменом и сколько времени редакторы «Игромании» проводят в компании с компьютером.

Что ж, начинаем!

ПИСЬМО НОМЕРА

О ПРОБЛЕМАХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА В ИГРАХ

Здравствуй, Уважаемый Тот-Кто-В-Этом-Месяце-Разбирает-Почту.

Сегодня я пишу про Doom III и про то, почему одни считают его хорошей игрой, а другие — полным отстоем. Давайте подумаем, кто делал хорошие, по-настоящему стоящие игры. American McGee's Alice (соответственно Американ МакГи), The Sims 1, 2 (Уилл Райт), Half-Life 2 (Гейб Ньювелл), Thief 1,2,3 и еще Deus Ex (Уоррен Спектор), DOOM 3 (Джон Кармак). А теперь поиграем в игру «Найди лишнего». Кто здесь лишний? Правильно — Д. Кармак, потому что он не гейм-дизайнер. Чуете, куда я клоню? Все перечисленные игры, за исключением DOOM 3, делали дизайнеры, а не программисты, и мы получили красивую, но бледную игру. А теперь, почему она так популярна.

Эту игру можно показывать как пример хорошо раскрытого бренда и правильной рекламы. В свое время DOOM вылез только за счет технологии и нового жанра (FPS), теперь жанр живет сам, и пресловутая «только технология» загонит игру в гроб, но у нас есть надежда: продолжение будет делать сторонняя студия, уж там-то должны быть дизайнеры. Сейчас люди привыкают к играм со средней графикой, так как большинство игр приходят к нам с приставок, и теперь ценится геймплей и сюжет (kill.switch, The Suffering, GTA, Manhunt). Кстати, Far Cry делался программистами, и игра вышла красивой, но сюжет чужой (Г. Уэллс в гробу перевернул-

ся), музыка никакая, миссии в помещениях просто ужас, и вообще, по идее, это должен был быть средний уровень среди других суперигр, которых не оказалось, но оказалось, что на безрыбье и рак рыба.

С уважением Enkeet.

Дорогой Enkeet, вы затронули очень важную тему. Как ни грустно, но факт, что, когда игру делают под руководством программиста, на выходе практически всегда получается зверски технологичная игра, которая поражает воображение убийственно реалистичной графикой, мощными спецэффектами, но при этом, как правило, остается абсолютной пустышкой в плане геймплея и, конечно же, дизайна. Получается игра без «души» и без атмосферы, вроде недавно вышедшего DOOM 3. Кто бы спорил, что третий DOOM, выпестованный Кармаком, в технологическом плане шагнул так широко, как только можно. Модели персонажей — блеск, всякие там супернатуральные тени и прочие выкрутасы — в наличии, а вот дизайн ни к черту, я уж не говорю об атмосфере, которой в DOOM 3 вообще нет, и о нудном геймплее. С другой стороны, вспомним Half-Life 2. Благодаря таланту Гейба Ньювелла, мы получили игру, в которой отличное техническое воплощение идет рука об руку с интересным геймплеем и, конечно же, потрясающим дизайном.

Тут еще вот такая штука. Талантливый гейм-дизайнер может создать на каком-нибудь допотопном движке реально интересную игру за счет «всего лишь» реально увлекательного



Читатель под ником Sam Sourduk уверен, что жителям City-17 для счастья не хватает только одного — свежего номера «Игромании».

геймплея. За примером далеко ходить не надо: недавно вышедший Scrapland, разработкой которого руководил гениальный Американ МакГи, как раз из этой обоймы. Шикарный дизайн, сногсшибательная атмосфера и увлекательный геймплей заставляют влюбиться в эту игру с первого взгляда. А ведь чисто графически Scrapland вполне себе средняя игрушка.

А вспомним, к примеру, Far Cry. Если вдуматься — это самый что ни на есть банальный 3D-экшен. И если бы не потрясающая графика и зверски реалистичная физика, то Far Cry так бы и остался «проходным экшеном», удостоившись в «Игромании» пары строк где-нибудь в мини-обзорах. Да-да-да, и DOOM 3, и Far Cry, которые созданы под руководством программистов, жутко вторичные игры, которые отличаются только тем, что в них зубодробительная графика.

Меж тем, Enkeet, вы не совсем правы по поводу того, что геймеры полюбили первые

части DOOM только потому, что это были первые 3D-экшены. На самом деле секрет в том, что, например, уровни для того же DOOM создавал как раз Американ МакГи, а, скажем, общим дизайном занимался Джон Ромеро — программист, надо сказать, весьма средненький. Возможно, именно благодаря этому DOOM произвел на геймеров такое незабываемое впечатление.

Как ни грустно, в нашей стране основная проблема игростроения как раз в том и состоит, что игры, в массе, делаются программистами. В итоге удручающе часто появляются подделки с реально крутой графикой и спецэффектами, но играть в которые тоскливо. К сожалению, в России пока нет школ, где готовили бы профессиональных гейм-дизайнеров.

В общем, подводя черту, можно сделать вывод, что дело гениальных программистов — придумывать мощные движки, а талантливых гейм-дизайнеров — ваять на этих движках игры. Тогда мы будем получать не только технически совершенные, но и, что главное, по-настоящему интересные игры. Так, например, вышло с уже легендарным Half-Life 2.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

ПИСЬМО №1

РАБОТАЕМ ИГРАЯ

Здравствуй, дорогая редакция «Игромании»! Решил затронуть очень важную для многих людей тему — это работа в вашем журнале. Смысл вашей работы — игры. Я уверен, что весь ваш редакционный состав объединен этой всепоглощающей стихией. Но ведь не только он — все ваши читатели объединены тем же самым. Отличная перспектива играть и еще получать за это деньги. И она не оставит равнодушными всех людей, читающих ваш журнал и обладающих писательским талантом. Для них у вас даже есть свой почтовый ящик, но... Неужели есть шанс занять место хотя бы самого мелкого автора? Неужели реально заметить суперперспективного автора среди ста тысяч?! Неужели среди вас есть такой счастливчик? Почему-то у меня большие сомнения, что есть... Но в любом случае — удачи и процветания вашему журналу.

Белов Сергей г. Астрахань

Привет, Сергей. Прочитал вот ваше письмо и даже взгрустнул малость. Эх, если бы и правда мы тут в редакции сидели, в игры поигрывали, а добрый дядя гендиректор время от времени приносил нам в клюве конверты с деньгами и забирал наши гениальные тексты... Жизнь была бы хоть куда!

Увы, но в реальности все не так сладко, как может показаться со стороны. Конечно, мы в «Игромании» народ счастливый (приказ: всем радоваться, радоваться, я сказал! — прим. гл. ред.). Ведь известно, что в молодости главное сначала понять, что тебе больше всего нравится делать, а потом найти того, кто будет тебе за это платить. Каждый из нас в свое время понял, что больше всех других увлечений на свете ему нравятся компьютерные игры, так что оставалось только найти того, кто будет за это платить. А вот тут как раз возникли определенные трудности. Выяснилось, что любить игры или уметь виртуозно играть



По мнению Коли Цугулиева, в жестоком мире Half-Life 2 единственный лучик света — наш журнал. Что ж, мы с этим полностью согласны.

— это только начало долгого пути. Оказалось, что нужно еще уметь оценить игру, увидеть ее достоинства и недостатки да еще и рассказать об этом в печатной форме, да так, чтобы читателям было не только понятно, о чем идет речь, но еще и интересно. Это что касается авторства. Ну а что же касается редакторов, то тут все еще сложнее. Всякий редактор (и это не секрет) просто обязан быть универсалом. Мы ведь тут (как ни печально иногда) в первую очередь делаем журнал, который был бы интересен и полезен всем геймерам без исключения, а уж потом играем в игры.

Со стороны редактора, например R&S, процесс подготовки материала выглядит примерно так: сначала он ломает голову над тем, какие игры вообще будут в номере. Затем благовоременно отлавливает авторов (которые так и норовят куда-нибудь смыться из поля зрения) и раздает им задания. После того как авторы сдадут свои тексты, редактору предстоит их, вы не поверите, отредактировать, отобрать высококлассные скриншоты и найти арт, которым рецензия будет должным образом оформлена, затем связаться с разработчиками — отправить им статью, чтобы не дай бог в ней не было глюков по фактической части, потом отправить уже готовый текст на корректуру, а после — проследить, чтобы статья была правильно сверстана и подготовлена для отправки в типографию. Нервов и сил при этом уходит — прорва.

Но главный бич редсостава — сроки, сроки и еще раз сроки. Чтобы вы могли каждый месяц взять в руки свежий номер «Игромании», мы только и делаем, что отслеживаем дни, а порой и часы нашего жесткого графика. А представьте, если вдруг выходит долгожданный хит, о котором мы просто не можем не написать в почти готовом номере, а до сдачи оно-го осталось дня четыре? Все сроки, понятно, летят к чертям, и вот тогда-то у нас в редакции начинается натуральный аврал. И это не говоря о том, что, к примеру, для нас уже давно стали привычными бессонные ночи в редакции накануне сдачи номера, и даже вот сейчас, когда я пишу эти строки, на календаре, между прочим, стоит дата — 31 декабря. И пока все нор-

мальные люди режут салатики и морозят в холодильниках шампанское, мы тут... эх! Такая вот непростая наша редакторская жизнь.

В игры мы, конечно, играем, но так же, как и вы, ради отдыха от трудов праведных. Знаете, как приятно после рабочего дня пару часов просто погонять в каких-нибудь «Космических рейнджеров 2» или пострелять демонов в Painkiller.

И, наконец, насчет авторства в журнале. Каждый из нас в свое время шел обычным путем, доступным каждому читателю: тестовая статья, высланная на электронный адрес редакции, мучительное ожидание ответа, бессонные ночи и, наконец (о счастье!), положительный ответ. Поверьте, найти талантливого автора — истинная радость для нас. Такого мы легко обнаружим, ибо в поисках талантов мы буквально каждый день перелопачиваем нашу бездонную почту. Так что если чувствуете, что в силах написать интересную статью, и всем сердцем любите игры, милости просим — высылайте свою работу на наш адрес. Ну а дальше — по схеме: бессонные ночи, томительное ожидание, ну и так далее...

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

ПИСЬМО №2

НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

Привет, отвечающий за почту в этом номере!!! У меня есть два вопроса.

1. Служил ли кто-нибудь из многоуважаемого состава редакции «Мании» в армии. Если да, то в каких войсках, а если нет, то кто где хотел бы служить?

2. Смотрел список издательства в декабрьском номере «Игромании» и не нашел там О. Полянского. Скажите, он и с поста директора по развитию ушел?

RapMax

Сразу скажу, что в наших славных вооруженных силах службу проходил только один персонаж — Комрад, он же главный редактор «Игромании», он же Александр Кузьменко. Славные ратные подвиги Саша совершал на студенческих сборах. Надо сказать, что боевой путь Александра просто усыпан разными ледяными душой историями о драках с «местными» и веселых многокилометровых марш-бросках. Впрочем, лейтенант Кузьменко уверен, что кабы не навыки в боевой и политической, так фиг бы он управился с нашим склонным к богемности и разгильдяйству редсоставом.

Теперь о любимом всеми О. Полянском, который, кстати говоря, тоже имел счастье побывать в свое время в армии. Никуда он от нас не ушел, а успешно засел в соседнем здании буквально в нескольких шагах от того места, в котором расквартирована редакция «Игромании». Наш уважаемый экс-босс по-прежнему занят развитием издательства и ак-

курат в этот самый момент готовит для всех вас очень большой сюрприз. Какой? Узнаете совсем скоро. Хочу лишь сказать, что Полянский, он же Доктор, все так же весел, бодр и в ближайшие лет эдак несколько покидать родные стены «Игромании» не собирается.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

ПИСЬМО №3

МИР ПРОТИВ БИЛЛА ГЕЙТСА

Привет, уважаемый (будет не в обиду сказано) почтальон.

Недавно прочитал статью про Билла Гейтса и проникся таким вопросом — почему все не уважают и не любят его? Если из-за глюкавости виндоус, то XP не такая уж и глюкавая, а что до 98, то допотопные ОС нечего и судить. Даже если кто-то не согласится насчет XP, то подумайте, в ОС от кого вы проводите 100% компьютерного времени (не считая пользователей Linux, Mac и т.д.). Как можно придумывать анекдоты про человека, который за несколько лет сколотил такое состояние, 1000-ю часть которого не заработают все эти весельчаки за всю жизнь. Этим письмом я не призываю создавать клуб поклонников Билла, но хочу показать, что самый или почти самый богатый человек мира, финансовый гений и человек, который поставил свою ОС на подавляющее большинство компьютеров, заслуживает уважения.

Nikolay Baskov (Не певец).

Понимаете, Николай Басков (можно полностью? уж больно звучное у вас имя), какое дело. В общем-то, это и есть слава и признание заслуг перед миром. Когда человек достигает до того, что о нем начинают рассказывать анекдоты, можно сказать, жизнь свою он прожил не зря. Именно потому, что 98 процентов пользователей компьютеров во всем мире «сидят» на винде имени досточтимого Билла Гейтса, о нем и рассказывают столько анекдотов. Кстати, я не удивлюсь, если вдруг выяснится, что половину шуточек про Б. Гейтса сам Билл на досуге и сочиняет, чтобы его бриллиантовое имечко не сходило с уст всех, кто неравнодушен к компьютерам.

Что до Windows, то если бы эта ОС была действительно такой смертельно глючной, как о ней говорят, то старина Гейтс никогда в жизни не смог, по сути дела, монополизировать рынок операционных систем. Согласитесь, что мы, простые пользователи, голосуем, в общем-то, кровно заработанным рублем и уж не стали этот самый рупь тратить на то, что нам фатально портит жизнь. Да, конечно, Windows далеко не идеальная ОС, но, поверьте, она на несколько порядков лучше, чем любая другая. И понятно, что если так случится и некий непризнанный гений забавляет ОС в ра-

Техномир
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов

Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Mobi
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

► Должностные обязанности:

1. Расширение рынка сбыта журналов;
2. Организация промо-акций;
3. Контроль продаж по точкам розничной и оптовой торговли.

► Требования к кандидатам:

1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
- 3/п по результатам собеседования.

► Журналы:

- "Игромания",
"Лучшие компьютерные игры",
"Мир Фантастики"
"Mobi. Мобильная связь"

► Города:

- Новосибирск,
Самара, Уфа, Ижевск, Курск,
Воронеж, Санкт-Петербург,
Казань и другие.



зы лучше Windows, то о Гейтсе постепенно забудут, а станут сочинять анекдоты о другом гении. Правда, мне кажется, произойдет сие не раньше, чем на горе рак свистнет.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

ПИСЬМО №4

ВПЕРЕД К СЛАВЕ

Меня (и, думаю, не только) очень интересует, как можно попасть на какой-либо киберспортивный турнир среди команд России.

Подскажите, пожалуйста!

Carverrr

Уважаемый Carverrr, на ваш вопрос можно смело и не сходя с этого места дать аж два ответа.

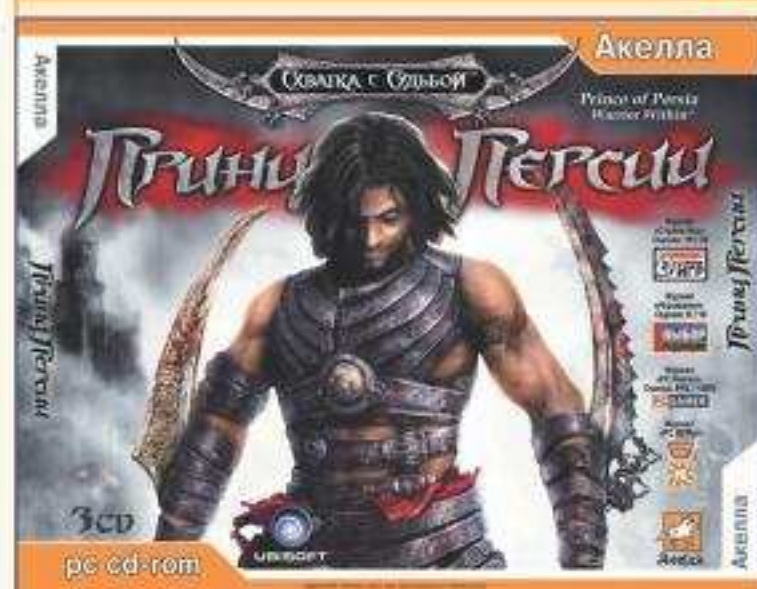
Первый. Если вас интересует, как попасть на турнир в качестве зрителя, то нет ничего проще. Узнайте, когда и где будет проводиться турнир по какой-нибудь игре (вполне возможно, мероприятие состоится в ближайший четверг в клубе рядом с вашим подъездом), после чего одевайтесь парадно, закупайтесь поп-корном и отправляйтесь наслаждаться зрелищем. Разумеется, несколько сложнее, если вы, например, соберетесь наведаться, например, в Корею на WCG 2005. Но это уже детали.

Второй ответ. Вы намерены почтить своим

присутствием турнир в качестве участника. Это труднее, но опять-таки зависит от того, на какой турнир вы хотите попасть. К примеру, принять участие в отборочных играх на тот же WCG 2005 куда легче, чем попасть, собственно, на финал турнира.

В общих чертах карьера киберспортсмена выглядит так: сначала вам нужно определиться, в какой именно игре вы будете специализироваться. Рекомендую начать либо с Warcraft III, либо с UT 2004 или Counter-Strike. Затем наберитесь терпения и начните много, часто и упорно тренироваться. Играть по интернету и по сети с разными соперниками, штудировать советы известных киберспортсменов, смот-

ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА «ИГРОМАНИИ»: ВЕСТИ С ПОЛЕЙ



Вот и закончилась первая половина сезона, в котором мы сыграли ни много ни мало, а 14 матчей. Кстати говоря, когда вы будете читать эти строки, мы уже отыграем и 15-ый. Время подводить итоги! Итак, половина сезона за плечами, наша команда занимает место в середине таблицы.

Меня часто спрашивают, что такое ЛФЛ? Отвечаю: ЛФЛ — это чемпионат, принимать участие в играх которого очень интересно. Именно здесь получаешь огромное удовольствие от бешеного накала страстей, яростной борьбы за мяч да и просто от того, что можно прийти в выходные на стадион и выплеснуть накопившиеся за неделю эмоции.

Из команд, с которыми мы сыграли, особенно запомнился «Динамо» — команда с большим будущим. Ребята сильны в атаке и ловки в защите.

Самым интересным за последнее время стал матч, проведенный с клубом «ПРО 100». Встреча началась с нашего быстрого гола. Минут через десять нам удалось удвоить результат, и счет стал 2:0. Неплохо! Увы, до конца тайма сопернику удалось отыграть два мяча, но, тем не менее, на перерыв мы ушли со счетом 3:2 в нашу пользу. Во втором тайме мы надавали и стремительно довели счет до 5:2. Однако после этого рывка команда явно расслабилась, в результате чего соперник смог отыграть два мяча. Но мы так просто не сдались и провели еще один гол. Итоговый результат матча — 6:4

в нашу пользу. Ура!

Итоговый список бомбардиров после первого круга. Первые распределились следующим образом:

1. Антон Русяйкин — 7 мячей;
2. Николай Фролов — 5 мячей;
3. Алексей Малыгин — 5 мячей.

Лучшего бомбардира команды компания Plantronics (www.plantronics.ru) награждает аудиогарнитурой Audio™ 50

Особо стоит отметить одного из наших футболистов — Григория Владимирову (Гриф). Парень не пропустил практически ни одной тренировки, ни одной игры, хотя постоянно сидел на скамейке запасных. Но своим отношением к делу и команде он по праву завоевал наше доверие и теперь играет в стартовом составе!

Кстати, мы объявляем дополнительный набор в футбольную команду «Игромании». Так что, если есть желание и опыт игры, можете дерзнуть.

А теперь о подарках.

Компания «Акелла» учредила призы для игроков команды ФК «Игромания». Среди наград будут такие хитовые игры, как «Painkiller: Битва за пределами ада», «Саботаж» и прочие новинки, издаваемые «Акеллой» на отечественном рынке. Двое болельщиков ФК «Игромания», пришедших на матч и самым активным образом поддерживающих команду, также получат в подарок игры! Плюс к этому, мы и сами приготовили сюрприз для пришедших на матч болельщиков — свежие номера «Игромании».

Начиная со второго тура, будет проходить лотерея. Все что, вам нужно, это правильно угадать, с каким счетом команда ФК «Игромания» выиграет очередные матчи, и отослать письмо с вариантами на ящик football@igromania.ru. За правильно угаданный исход встречи (победа, поражение, ничья) начисляется 1 балл, за правильно угаданную разницу мячей — 2 балла, за правильно угаданный счет — 3 балла! Победитель определится по сумме очков, набранных за четыре матча. Главный приз — Plantronics M2500. Легкая и эргономичная Bluetooth-гарнитура с технологией улучшения качества звука SoundGuide. За второе, третье и четвертое место присуждается приз — игра «Принц Персии: Схватка с судьбой» от компании «Акелла». Напоминаем, что игроки команды, а также их друзья, подруги и прочие родственники не имеют права участвовать в акции.

Итак, внимание, прогнозируемые игры:

29 января

«Игромания» — «РИА Новости»

Время начала матча — 13. 45

6 февраля

«ДинПро» — «Игромания»

Время начала матча — 16. 15

12 февраля

«Игромания» — «Солянка»

Время начала матча — 10. 00

19 февраля

«Стандарт» — «Игромания»

Время начала матча — 16. 15

Срок приема прогнозируемых результатов истекает ровно за день до начала игры.

Если вы захотите приехать на матч и очию увидеть игру, то уточните еще раз дату и время на сайте www.youtoo.ru либо на нашем форуме.

Последние новости ЛФЛ, обзоры, рейтинги, статистику вы можете посмотреть на сайте www.lfl.ru.

Свои вопросы и предложения посылайте по адресу mailto:football@igromania.ru.

Обсудить прошедшие и предстоящие игры вы можете на нашем форуме www.igromania.ru/forums.

Кстати, было принято решение создать сайт нашей команды с именем www.fk.igromania.ru, где будут размещены обзоры матчей, интервью, информация о игроках, новости, анонсы предстоящих матчей и куча всего интересного. Так что очень скоро вы сможете получать всю информацию из одного источника! Кстати, вполне вероятно, что когда вы будете читать эти строки, сайт уже откроется.

Фролов Николай

(играющий тренер ФК «Игромания»)

М	Команда	И	В	Н	П	О
1	Динамо	14	12	1	1	37
2	Риа-Новости	14	11	1	2	34
3	Орбита	13	8	3	2	27
4	Поробух	13	8	2	3	26
5	Стандарт	13	8	1	4	25
6	Бобр	14	7	3	4	24
7	Зоркий	14	7	3	4	24
8	Игромания	14	7	0	7	21
9	Солянка	13	6	1	6	19
10	ДинПро	14	6	1	7	19
11	Варяг	14	5	2	7	17
12	Чукарички	13	4	0	9	12
13	Про100	14	3	2	9	11
14	Мустанг	13	3	1	8	10
15	Олимп	14	1	3	10	6
16	Ладья	13	1	0	12	3



реть записи игр профессионалов и, конечно же, вырабатывать свои нестандартные приемы и ходы. Когда почувствуете в себе силу выступить на публике, поищите клубы по соседству, которые проводят соревнования. Случается это довольно часто, а взнос за участие, как правило, не превышает двухсот рублей.

Если же вы готовы выступить на более-менее серьезных чемпионатах, то рекомендую зайти на сайт www.cybersport.ru, там постоянно публикуют новости о готовящихся турнирах и адреса, куда надо отправлять заявки на участие. Выберите подходящий вам турнир, отправьте заявку и — вперед, покорять вершины киберспорта.

Удачи!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

ПИСЬМО №5

ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРУГ

Здравствуйте, дорогая редакция! Я хотел спросить вас, сколько в среднем в день вы сидите за компьютером?

Никита Борисов

Скажу откровенно, Никита: мы, редакторы «Игромании», проводим за компьютером почти все свое время, как рабочее, так и свободное, с краткими перерывами на сон, питание и личную гигиену. Что, в общем-то, не удивительно, ведь наша работа напрямую и постоянно связана с компьютерами. На них мы смотрим фильмы, играем, отвечаем вот на письма, а также пишем и редактируем тексты. В среднем мы проводим с

компанией с «железным другом» не меньше 8 часов в сутки, а бывает, что намного больше. Увы, но для здоровья это, конечно, вредно. От долгого сидения в монитор краснеют и слезятся глаза, однообразное положение тела приводит к тому, что ноет спина, затекают ноги и так далее. Поэтому в выходные дни лично я, как и многие мои коллеги по цеху, стараемся проводить время не с компьютером, а, например, в приятной компании, где-нибудь на природе. Тем не менее PC нежно любим, ибо это, по сути дела, наш друг, кормилец, товарищ и брат.

Степан Чечулин

МЫ В СЕТИ

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

Как всегда, предлагаем вашему вниманию самые интересные сайты, присланные нашими читателями.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк на ящик mail@igromania.ru. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.stalker-portal.ru

Весьма ладно скроенный сайт, посвященный грядущему блокбастеру «Сталкер». Здесь вас ждет галерея скриншотов из игры, обои «по мотивам», а также ворох фотографий реального Чернобыля. На сайте работает форум, где вы можете пообщаться с единомышленниками.

2. <http://mpworld.redsys.ru>

Ресурс посвящен нестареющей игре Max

Payne. Основная тематика сайта — создание модификаций для любимой игры. Вас ждут статьи о том, как сделать модификацию, а также небольшая подборка уже готовых работ. На сайте есть форум, где вы можете пообщаться с братьями по разуму.

4. www.rallygame.nm.ru

Интересный сайт, посвященный новому российскому автосимулятору, альфа-версия которого будет доступна для скачивания в самое ближайшее время. На сайте вас ждут скриншоты из игры, полезная информация, а также форум, где каждый желающий может пообщаться с разработчиками игры.

5. www.fifax.net

Ресурс посвящен фанатам футбола, а конкретно таких игр, как FIFA и Pro Evolution Soccer. Дизайн сайта на троечку, но зато каждый желающий может найти здесь внушительную подборку дополнений и модификаций для этих игр.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

Ну, собственно, и все. Подошел к концу еще один выпуск нашей «Почты». Этот номер мы сдаем аккуратно под Новый год, поэтому в редакции царит приподнятое настроение, которое, я надеюсь, отразилось на нынешней почте. До встречи в следующем номере!

Программистам делать игры не давал, про работу в «Игромании» рассказывал, тайны редакции раскрывал, над Биллом Гейтсом шутил, карьеру киберспортсмена начинал, за компьютером сутки напролет сидел —

Степан Чечулин

Адрес для писем: mail@igromania.ru

G T E

GAME TECHNOLOGY EXPO

WWW.GTEXPO.RU

ВЫСТАВКА МОСКВА ИЮНЬ 2005

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ: +7 (095) 980-9542

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ
ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

СТРАНА
ИГР

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ИГРЫ

RE: GAMING

ГЛАВНЫЙ
МЕДИА ПАРТНЕР

ИГРОМАНИЯ

ОРГАНИЗАТОР

For-Expo Ltd.
ВЫСТАВОЧНЫЙ СЕРВИС

ЗАРУБЕЖНЫЙ ПАРТНЕР

NOVEX

The event management company

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

game.exe

c.news

ФАНТАСТИКА

Мир ПК

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

computerworld

Mobi

ПОДДЕРЖКА
ДЕЛОВЫХ
ИЗДАНИЙ

0681 954621

ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО,

[HTTP://YUNI.COMPLIFE.RU/1ST.HTM](http://yuni.complife.ru/1st.htm)

Обуза

Протоиерей Андрей Киряев, создатель и главный редактор интернет-портала «Православный коннект», привычно прочел молитву от вирусов (впрочем, молитвы молитвами, а антивирусный софт у него был настроен на ежедневное обновление) и кликнул на кнопку Receive mail. Почты, как всегда, было много. В трех письмах Киряеву предлагали изменить размер детородного органа (причем почему-то все — в сторону увеличения, прямо как сговорились!), в одном — бесплатно полюбоваться фотками пассивных некропедозоофилов, еще в одном — дешево приобрести оптовую партию правых передних колес автомобиля «Урал», в четырех (из коих одно — транслитом) искушали «гарантировано работающей хохлявой», в пяти требовали зайти на разного рода сайты, даже не объясняя, что там находится, в одном грозились доставить пиломатериалы по Москве в любое время суток, и еще в одном... Наконец-то!

«Дорогой отче Андрей, — с удовольствием прочел Киряев, умильно складывая руки на пухлом животе, — пишет вам бывший безбожник, а ныне православный христианин. Благодаря вам и вашему сайту я обрел веру, и жизнь моя перевернулась. Теперь каждый день я начинаю с молитвы...»

Однако чтение столь приятного письма превратилось самым трагическим образом. Винчестер недобро хрюкнул, и экран залила синева, знакомая всем, кто пользуется Windows. Протоиерей пробормотал про себя свой вариант Нагорной проповеди для интернетчиков («Возлюбите глюки ваши; молитесь за хакающих вас; заразят вам диск C:, подставьте и диск D:; блаженны повисшие, ибо перезагрузятся...») и нажал Reset.

«Non-system disk or disk error», — обрадовала его машина. «Винт накрылся, — понял Киряев, чувствуя, что внутри него все холодеет. — А там и новый апдейт сайта, и статей десяток, и 8 глав «Нашего ответа сатанистам... И все без бэкапов...»

— Господи, за что-о-о?! — жалобно проблеял он вслух.

— И он еще спрашивает! — раздался вдруг раздраженный голос из динамиков. Динамики, кстати, были выключены.

— Господи? — несмело пробормотал Киряев. — Это правда ты?

— Я, я, кто же еще? Вот ведь довели, лично разбираться приходится! И дернул же меня черт... Хотя нет, он как раз отговаривал... но я тогда сильно искусственным интеллектом увлекался, вот и создал на свою голову... Как же вы меня достали!

— Грехи человечества велики вельми, — закивал Киряев, — но я-то всегда тебе верой и правдой... Воскреси винт, а?

— Он еще издевается! Дьякон, черт бы тебя побрал... так ведь не поберет, ему такое добро не нужно...



— Протоиерей уже, — скромно потупился Киряев.

— Да знаю, знаю вашу MLM-систему! Приведи десяток клиентов — дьякон, сотню — иерей...

— Во-во! Премногих к вере привел... — упирал на свои заслуги Киряев.

— То-то и оно! А что они, твои приведенные, сразу же делать начинают, а? Не знаешь?! Молиться они начинают! Каждый день, по несколько раз! — голос вдруг успокоился, перешел на ровный тон. — Вначале было слово. И это слово было «test». Потом осмысленное письмо пришло. Потом два... Поначалу это было даже забавно — когда к тебе обращаются твои создания. Но я ж, блин, вам сказал «плодитесь и размножайтесь»! Кто ж знал, что из всех заповедей вы броситесь исполнять именно эту! И

каждый считал своим долгом бомбардировать мой ящик! А он хоть и безразмерный, а... Да еще транслитом на древнееврейском! Потом, когда католики христианство приняли, полечке стало — все только на латыни, никаких проблем с кодировками. А потом раскол, и опять... И мало просто мейла, так еще и с аттачами килобайт на сорок минимум! «На тебе, господи, барана!» Да на кой мне твой баран?! Оставь его себе, да мозги от него себе пересадь, все больше толку будет! Авель, кретин чертов, первым додумался. Я тогда Каина в abuse-службу назначил и unlimited-жизнь ему дал — понял, что это надолго... Да где ему одному справиться! Я уж каких админов назначал, один Нерон чего стоит! Но вам же, спамерам, хоть кол на голове теши! Одного прихлоп-

нешь, на его месте десять возникают. Уж чего только не делал, чтобы вас отвадить! Уж и сына своего посылал — покажи им, говорю, на наглядном примере, до чего вера в меня доводит, — так еще хуже стало...

— А ты хоть иногда-то на молитвы отвечаешь? — осторожно поинтересовался Киряев.

— Что ж я, совсем сдурел — на спам отвечать? Да только вы все равно не отстанете. Ну, по стандартным ключевым словам, «отче наш» там и т.п., я уже давно фильтры настроил. Но вы ж, паразиты, постоянно что-нибудь новое изобретаете!

— Господи! — взмолился Киряев. — Воскреси диск, а? А я, вот те крест, завтра же атеистом стану!

— Фиг тебе, — мстительно ответил голос. — Атеистом он станет. А то я не знаю ваших атеистов! Будут потом бомбардировать письмами, утверждая, что я не существую!

Сверкнула небольшая молния, и из системного блока повалил дым. С громким хлопком лопнул кинескоп, осыпав осколками клавиатуру.

— Забаню всю сеть, ей-богу, забаню, — звучал удаляющийся голос. — Ко всем чертям, пусть теперь мучаются...

Травник

Мастдай висючий — многолетнее растение семейства мелкомышковых. Изначально произрастало в Северной Америке, откуда распространилось по всему миру. Обладает большими красивыми листьями прямоугольной формы, которые сворачиваются, если ткнуть в угол. Умеренно ядовито, обладает наркотическим действием; попавшие в зависимость от мастдая, как правило, не могут самостоятельно избавиться от этого пристрастия, даже сознавая его пагубность. Растение весьма капризно и требует постоянного заботливого ухода; у себя на родине растет только на почве, обильно удобренной долларовыми купю-



ФЕВРАЛЬ

7	14	21	28
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27

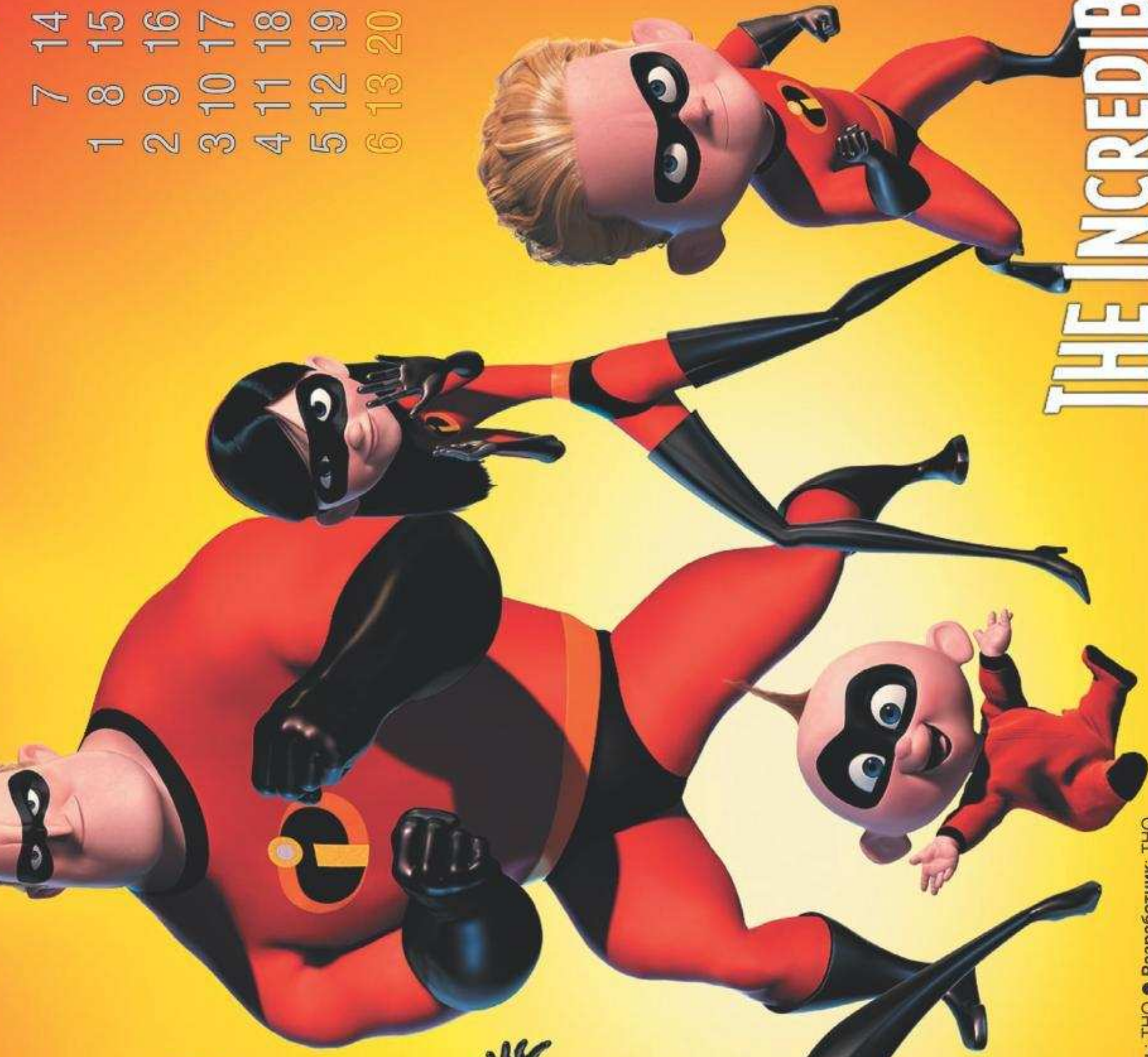
THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR
MIDDLE-EARTH

ИМАКУСА

Название: Lord of the Ring: The Battle for Middle-Earth ● Издатель: Electronic Arts ● Разработчик: Electronic Arts ● Издатель в России: Софт Клаб

ФЕВРАЛЬ

7 14 21 28
1 8 15 22
2 9 16 23
3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27



ИГРОВАЯ
МАНИЯ

THE INCREDIBLES

Название: The Incredibles • Издатель: THQ • Разработчик: THQ



рами, однако отечественными селекционерами выведены разновидности, не требующие такого удобрения. В народной медицине применяется при слабоумии, расстройствах речи, чтения и письма, заторможенности; не избавляет от самих заболеваний, но их симптомы перестают бросаться в глаза.

Хакер кусачий (взлом-трава) — неприметное на вид растение, произрастающее в глухих, скрытых от света местах. Это растение окружено многочисленными легендами и домыслами; все слышали о хакере, но мало кто его видел. В большинстве стран продажа и приобретение плодов хакера запрещены законом. Народная медицина рекомендует его как средство от любых запоров, а также парольной забывчивости. Согласно народным поверьям, цветущий хакер, найденный в ночь на Ивана Купалу, избавляет от нужды в деньгах.

Ламер вонючий (облом-трава, ложный хакер) — растение, внешне практически не отличающееся от хакера, но не обладающее целебными свойствами последнего. Если его задеть, издает резкий неприятный запах.

Фидошник полуночный (почтовик, мыльник) — многолетнее растение, широко распространенное в нашей стране. Растет вблизи телефонных линий. Днем пребывает в сонном состоянии, по ночам распускается (иногда до неприличия). Некоторые экземпляры фидошника обладают целебными свойствами, но немало и тех, которые вызывают тяжелое отравление. Размножается почкованием поинтов, а также спорами, которые можно в изобилии наблюдать в т.н. «конференциях» (областях произрастания фидошника). Цветы фидошника обладают характерным пивным запахом.

Чата комнатная (треп-трава, клавидав) — растение семейства сетевых. Употребление листьев чаты может вызвать отравление (т.н. чаталепсию). Симптомами чаталепсии являются недержание речи, утрата чувства времени и реальности, покраснение глаз, в тяжелых случаях — бесвязный бред, судороги в кистях и пальцах, утрата работоспособности, возникновение зависимости наркотического типа. В то же время в малых дозах и под наблюдением врача чата может применяться при депрессии, остром и хроническом безделье.

Релизник глючный (бета сырая) — растение с большими красивыми цветами, издающими приятный аромат. Однако любоваться им можно только издали. Принесенные домой, его цветы быстро вянут и повисают, а плоды, хотя и кажутся поначалу приятными на вкус, спустя некоторое время вызывают весьма неприятные симптомы (тошнота, рвота, головная боль, повышенная раздражительность). Посаженный в один горшок с мастдаем, может убить последний. В геологических отложениях третичного досового периода найдены окаменелости другого растения этого рода — релизника безглючного, но к нашему времени оно, судя по всему, полностью вымерло.

Бутявка системная (загрузень) — многолетнее растение семейства дискетных. Его часто можно встретить в тихих, темных, укромных местах: шкафах, ящиках столов. Корень бутявки применяется при тяжелых отравлениях мастдаем висючим и бетой сырой.

Видюха тайваньская — растение семейства многоцветных. У одного экземпляра видюхи может быть более полутора миллионов цветов! Растет преимущественно на Тайване и в Сингапуре. Не следует путать этот вид с видюхой китайской (ложной видюхой), употребление которой чрева-

то непредсказуемыми последствиями. Настойка из цветов видюхи применяется как антидепрессант; в то же время обладает легким наркотическим воздействием, особенно при выраженной игровой зависимости. Побочным эффектом может быть резь и покраснение глаз. Противопоказанием к применению также является дальтонизм.

Аська пискучая (пагерус мирабилис) — растение семейства сетевых, широко распространенное как у нас, так и за рубежом. С помощью аски можно контролировать состояние окружающей среды: на чистых телефонных линиях она цветет зелеными, а на грязных — коричневыми цветами. Широко известна необычная способность аски издавать звуки, когда ее пинают. Относительно ее полезности до сих пор идут споры; многие считают аську вредным сорняком и относятся соответственно — существует даже выражение «послать по аске» (то же самое, что «послать по матушке»). В русских деревнях в последнее время распространился обычай обрывать аске баннеры.

Из жизни RAL 126

Все вдруг пришло в движение. Щелк, щелк.

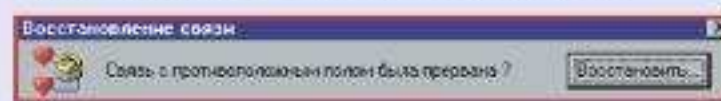
— Ой жмут! Ой жмут нашего брата! — кричали файлы, гонимые на новое место процедурой уплотнения.

RAL126 оставался спокоен. Он знал, что перед ним нет свободных блоков и, что бы ни случилось, он останется на своем месте. Уплотнение, удаление, копирование, пересылка — на все воля Системы! Между тем обстановка была неспокойной. Бесконтрольность процедур удаления и уплотнения вызвала всеобщий протест, ширилось движение в защиту файлов, появились первые жертвы. Все чаще раздавались голоса, что Командная Система изжила себя. Попытки разобраться в причинах и следствиях привели к вопросу о природе самой Системы.

Мнения разделились. Одни полагали, что Система — не более чем игрушка в чьих-то руках и ее поведение объясняется внешними причинами. Другие

Компьютерные приколы

Компьютер неистощим на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда наоборот — очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес joke@igromania.ru. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно уморительное — главное, чтобы было смешно. Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем.

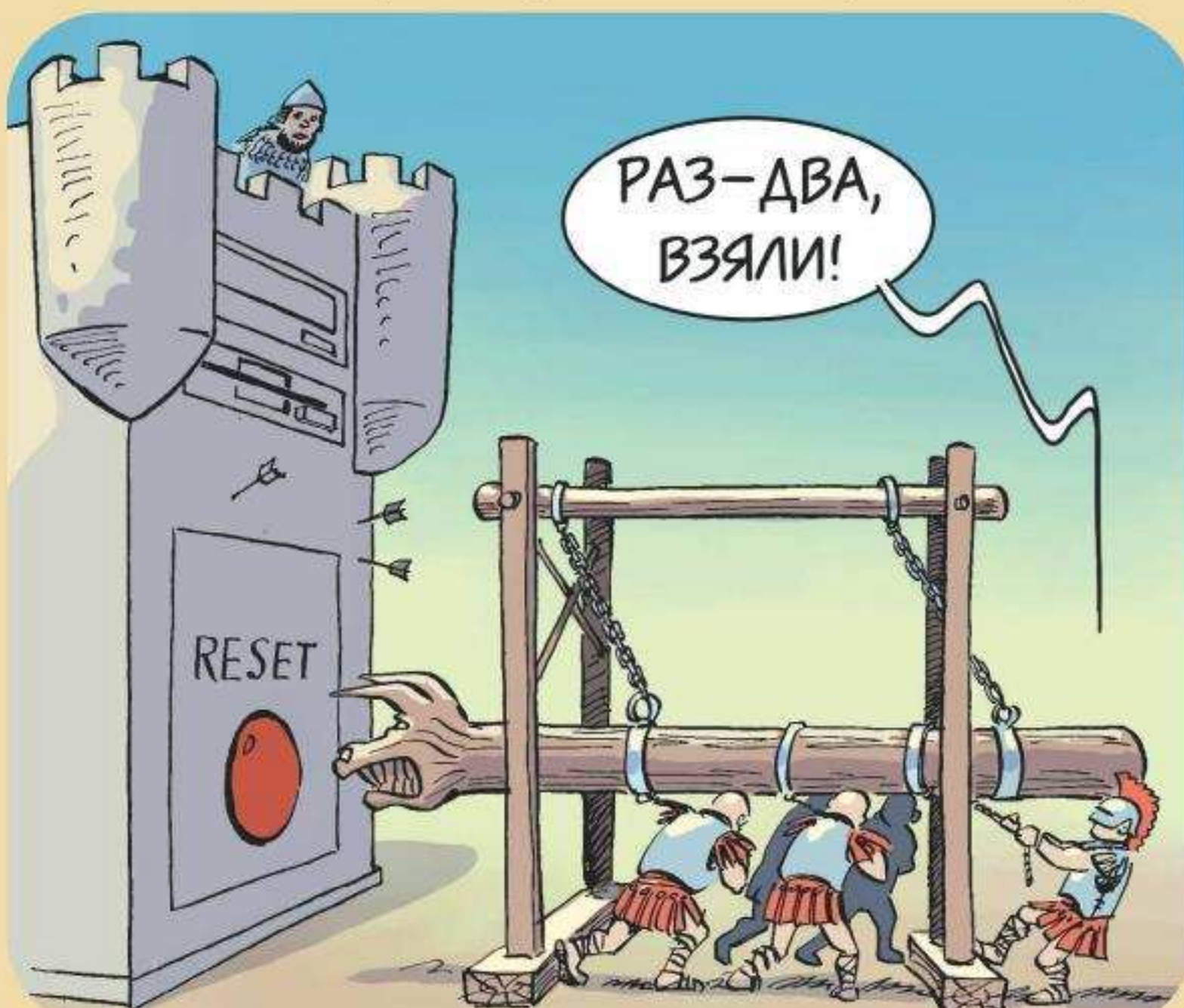


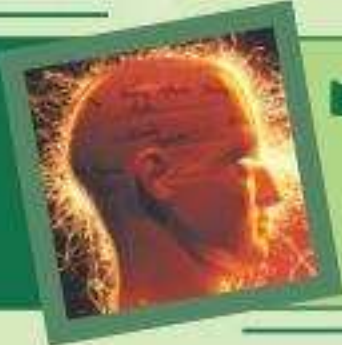
утверждали, что поведение Системы следует искать в ее собственных законах, которые предстоит познать, а материалисты шли дальше, настаивая на том, что причины уходят глубже, в железо, обвиняя всех прочих в объективном и субъективном идеализме.

В ходе дискуссии сформировалось левое крыло идеалистов, объяснявших поведение Системы ее собственными законами и оставлявших за гипотетическим нематериальным существом акт ее первичного запуска. В ответ материалисты сформулировали понятие о Самозапуске Системы...

Шло машинное время, страсти накалялись. Материалисты настаивали на том, что Система существовала всегда, что она вечна, а идеалисты утверждали, что Система имеет начало и конец, что существовал Первозапуск; эта гипотеза получала все большее распространение, а наиболее смелые алгоритмы уже шли дальше, объявляя, что сам Первозапуск не был единственным! Сидя у себя на диске, RAL126 тихонько посмеивался. «Мы файлы, хранители информации, — нас это не касается. При любой Системе будем сидеть, как сидели!»

А в это время мальчик Вова уже нажимал роковую кнопку на передней панели компьютера. Шли последние наносекунды машинного мира... ■





ТЕСТ НОМЕР 54 ОПРОС С ПРИСТРАСТИЕМ

Зимнее безумство потихоньку подходит к концу. В этом месяце мы окучиваем последний вал хитов («Мозговой штурм» от них прямо-таки ломится), а в следующем, наверное, уже будем сидеть на строгой игровой «диете». Вопросы на этот раз мы подобрали довольно сложные, ответить на них удастся лишь тем, кто видел те игры живьем или даже более того, прошел их от начала и до конца. Ну, с богом!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 В Prince of Persia: Warrior Within главный может побаловаться целым арсеналом разнообразного оружия:

- А. Мечами.
- Б. Топорами.
- В. Луками.
- Г. Булавами.
- Д. Кинжалами.

2 В The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth можно поиграть за следующие расы:

- А. Gondor.
- Б. Rohan.
- В. Mordor.
- Г. Isengard.
- Д. Numenor (секретная раса темных эльфов).

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный; его и нужно указать.

3 В Tribes: Vengeance некоторыми стволами могут пользоваться только бойцы определенного типа:

А. Снайперская винтовка доступна только пехотинцам, экипированным Medium Armor.

Б. Mortar Lancher доступен только пехотинцам, экипированным Light Armor.

В. Buckler доступен только пехотинцам, экипированным Heavy Armor.

Г. Chaingun доступен только пехотинцам, экипированным Light Armor и Medium Armor.

Д. Spinfusor Disc Launcher доступен всем бойцам.

4 В Sid Meier's Pirates! можно найти для себя массу интереснейших занятий, но по сюжету у главного героя есть только одна цель:

А. Найти свою семью и жестоко отомстить тому негодяю, который ее похитил.

Б. Стать губернатором Ямайки.

В. Соблазнить дочерей всех губернаторов.

Г. Соблазнить самих губернаторов.

Д. Закопать на необитаемом острове клад, напиться до беспамятства, а потом отправиться на его поиски, забыв, что сам же его и спрятал.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 В Америке и Японии Pro Evolution Soccer 4 известен под названием Winning Eleven 8.

А. Споры нет!

Б. Звучит неправдоподобно.

6 Аркада The Incredibles сделана по одноименному мультфильму, выпущенному недавно анимационной студией Dreamworks.

А. Именно так.

Б. Неправда ваша.

Гарнитура с «ак-центом»



AK-Цент Микросистемс
(095) 232-02-81 WWW.AK-CENT.RU



Победителю «Теста» достанется замечательная во всех отношениях беспроводная аудиогарнитура Mobile Ear. Устройство поддерживает протокол Bluetooth 1.1, позволяющий наладить связи на удалении

до 10 метров, и способно проработать без подзарядки 4-5 часов. Приз предоставлен компанией «Ак-цент» (www.ak-cent.ru), за что ей большое спасибо.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти «белую ворону» среди правильных изречений.

7 Побег Риддика из жуткой тюрьмы Butcher Bay был долгим и трудным. Выйдя победителем из поединка с местным «паханом» (А), пройдя через катакомбы, кишящие человекообразными мутантами (Б), пережив организованную им же самой атаку аlienов (В) и вырвавшись из криогенной камеры (Г), куда его поместили после третьего побега (Д), Риддик подсунил в финале охранникам вместо себя переодетого им начальника тюрьмы (Е) и покинул Butcher Bay вместе с Джонсом, охотником за головами, который как раз и привез его туда (Ж).

Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).

На мозги ему капал Варнавский Игорь.

СКРИНТУРС НОМЕР 2 ФЕВРАЛЬ

Рыдваноболиды

Совершенно безбашенная и уникальная для PC аркадная гонка FlatOut достанется тем пятерым счастливицам, которые смогут первыми угадать все картинки «Скринтурса». Призы предоставлены российским издателем игры, компанией «Бука».

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и при-



слать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screen-turs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»:

Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под пристальным взглядом Варнавского Игоря.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №12/2004

Скринтурс №12. Декабрь

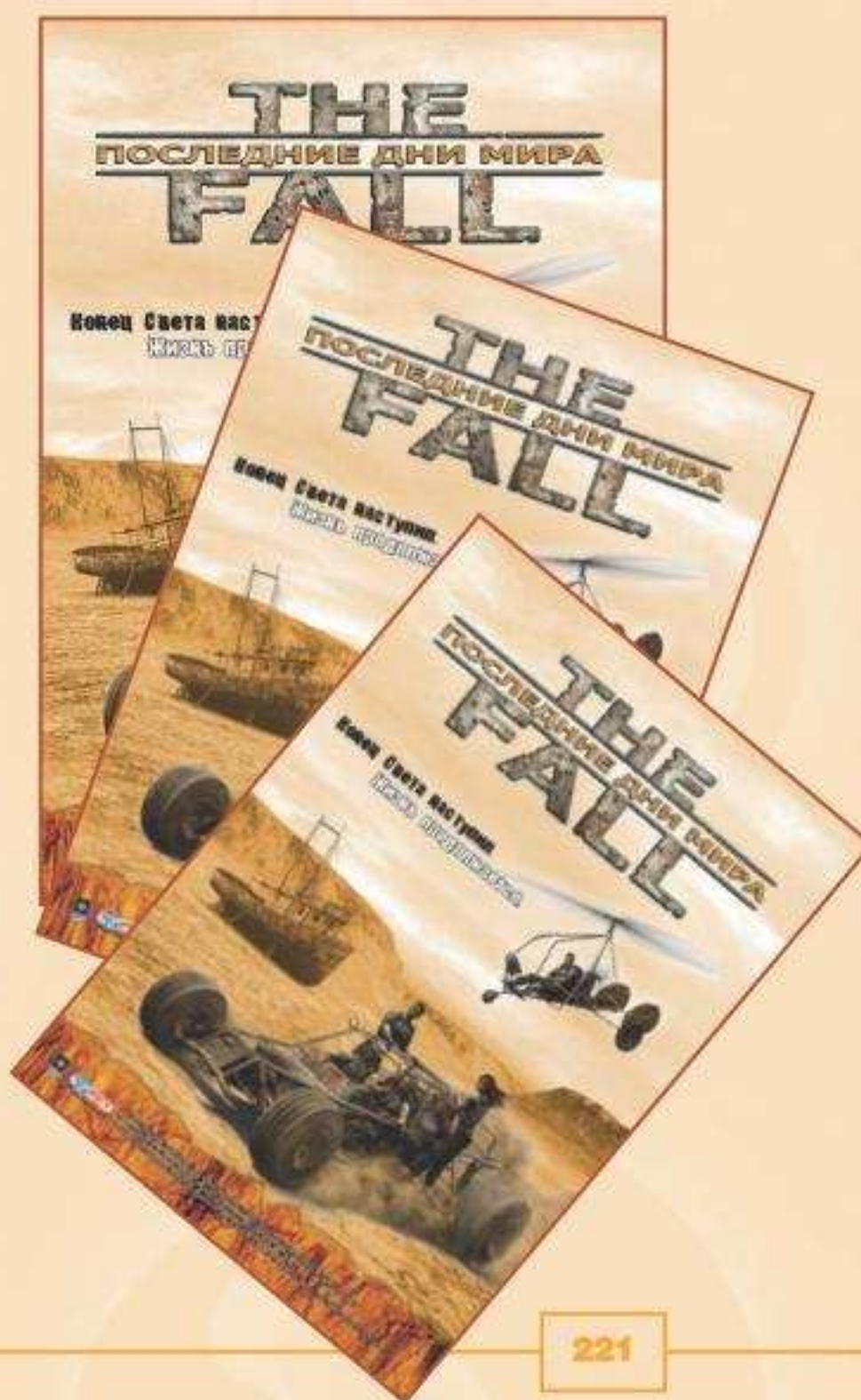
Декабрьский «Скринтурс» почти не вызвал разночтений. Отдельные товарищи спотыкались на пятом скрине (им мерещился Myst IV) и на девятом (предсказуемо путали с Richard Burns Rally), но основная масса читателей ответила правильно.

Правильные ответы

1. Evil Genius
2. FIFA 2005
3. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
4. Port Royal 2
5. Dark Fall II: Lights Out
6. Knights of Honor
7. Need for Speed Underground 2
8. «Перл-Харбор»
9. Colin McRae 2005

Победители

1. Кирилл Мокин (г. Саратов)
 2. Станислав Жабинский
(grave_ravenloft@mail.ru)
 3. Bacda@Fox (Bacda@yandex.ru)
 4. Александр Колобаев
(kolobok01@mail.ru)
 5. Михаил Суетин (г. Тверь)
- Самые оперативные товарищи, успев-



шие раньше других прислать правильные ответы, награждаются игрой **The Fall: Last Days of Gaia** (в локализованном варианте — **The Fall: Последние дни мира**), изданной в России компанией «Руссобит-М».

Тест №52. Жаркая зима

Четвертый вопрос (там спрашивалось, действительно ли Джонатан Боукс разработал **Dark Fall** и **Dark Fall: Lights Out** в одиночку) стал настоящим камнем преткновения. Многие читатели купились на нашу провокацию и ответили неверно. Еще больше неправильных ответов было на пятый вопрос: большая часть отвечавших почему-то никак не хотела поверить, что первоначальным названием **Kult: Heretic Kingdoms** было лаконичное **Cult**. А ведь для того, чтобы проверить это, достаточно было полистать старые номера журнала...

Правильные ответы

1. Д (сапер, который обезвреживает установленные террористами мины)
2. Б (в роли бывшего советского генерала Красного Ивана (Red Ivan), движущего на идее восстановления Советского Союза под, разумеется, своей железной рукой)
3. Б (третья часть)
4. Д (нет, он действительно разработал обе эти игры в одиночку)
5. А (спору нет!)
6. А (именно так)
7. В (авторами всех предыдущих частей Tribes)

Победители

1. Дмитрий Гуров (г. Череповец) — MP3-плеер **Beatsounds EMP-Z**.
2. Иван Квашнин (г. Дубна) — туристический фонарик.

3. Алексей Киричев (г. Махачкала) — туристический фонарик.



Призы предоставлены компанией **Digital Direction Electronics** (www.dpro.ru).



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах «Тест» и «Скринтурс» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, «Тест» выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1 — Spider-Woman: The Shame; 2 — Worms: On the Fishhook; 3 — The Political Machine: Donkeys vs Elephants.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста», SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №2, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №4/2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому

журнал принадлежит. То есть ответы на февральские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 28.02.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест» и «Скринтурс» победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



Конкурс

от компании

Ozaki



OZAKI
www.ozaki.ru

(Конкурсные вопросы:)

1. В какой стране компания Ozaki открыла производство USB-колонок для ноутбуков?

- А.** В Китае
- Б.** В Австралии
- В.** В Таиланде

3. Чем первоначально занималась компания Ozaki?

- А.** Производством швейных машинок
- Б.** Выращиванием мидий
- В.** Компьютеризацией медицинских учреждений

2. Из какого материала изготовлен корпус сабвуфера акустической системы Нотте F8?

- А.** Титан
- Б.** Дерево
- В.** Пластик

I место

Колонки EM92606

Мощность 45 Вт (RMS), сабвуфер 10 см, сателлиты 7,5 см, магнитная экранировка, частотный диапазон 60 Гц – 20кГц.



II место

Колонки DT200

Мощность 21 Вт (RMS), сабвуфер 10 см, сателлиты 7,5 см, магнитная экранировка, частотный диапазон 40 Гц – 20 кГц, чувствительность 300 мВ.



III место

Колонки UB600

Мощность 3 Вт*2, частотный диапазон 310 Гц-20 кГц, USB, виртуальный звук 5.1, возможность крепления на стене.



Компания **Ozaki** специализируется на производстве мультимедийных систем и занимает лидирующие позиции на рынках многих стран мира. Несомненный лидер азиатского рынка по производству акустических систем для компьютерного и домашнего пользования. Политика компании - это создание технологически совершенного продукта и поддержание конкурентной цены.

Ваших **правильных** ответов на конкурс мы ждем до **1 марта** по адресу **ozaki@igromania.ru** или на почтовый адрес редакции "Игромании" с пометкой "Конкурс от компании Ozaki".
Желаем удачи!

Новостройка
запросов за месяц:
62368

Дед Мороз
запросов за месяц:
5216

Телевизор
запросов за месяц:
164278

Елка
запросов за месяц:
13555

Часы
запросов за месяц:
198627

Коньки
запросов за месяц:
13173

Хлопушки
запросов за месяц:
639

Лыжи
запросов за месяц:
21520

Гирлянда
запросов за месяц:
28568

Игрушки
запросов за
месяц:
73788

Шуба
запросов за месяц:
37569

Посуда
запросов за месяц:
37891

Конфеты
запросов за месяц:
6693

Мандарины
запросов за месяц:
1341

Телефон
запросов за месяц:
1544503

Подарки
запросов за месяц:
79107

Кошка
запросов за месяц:
102343

Селедка под шубой
запросов за месяц:
426

Обогреватель
запросов за месяц:
25948

Ноутбук
запросов за месяц:
152956

Тапочки
запросов за месяц:
2500

Ковер
запросов за месяц:
20502

Людям нужны ваши товары и услуги.
Люди ищут их на Яндексе.
Каждый запрос к поисковой машине — это потребность, изложенная словами.

Купи слова.

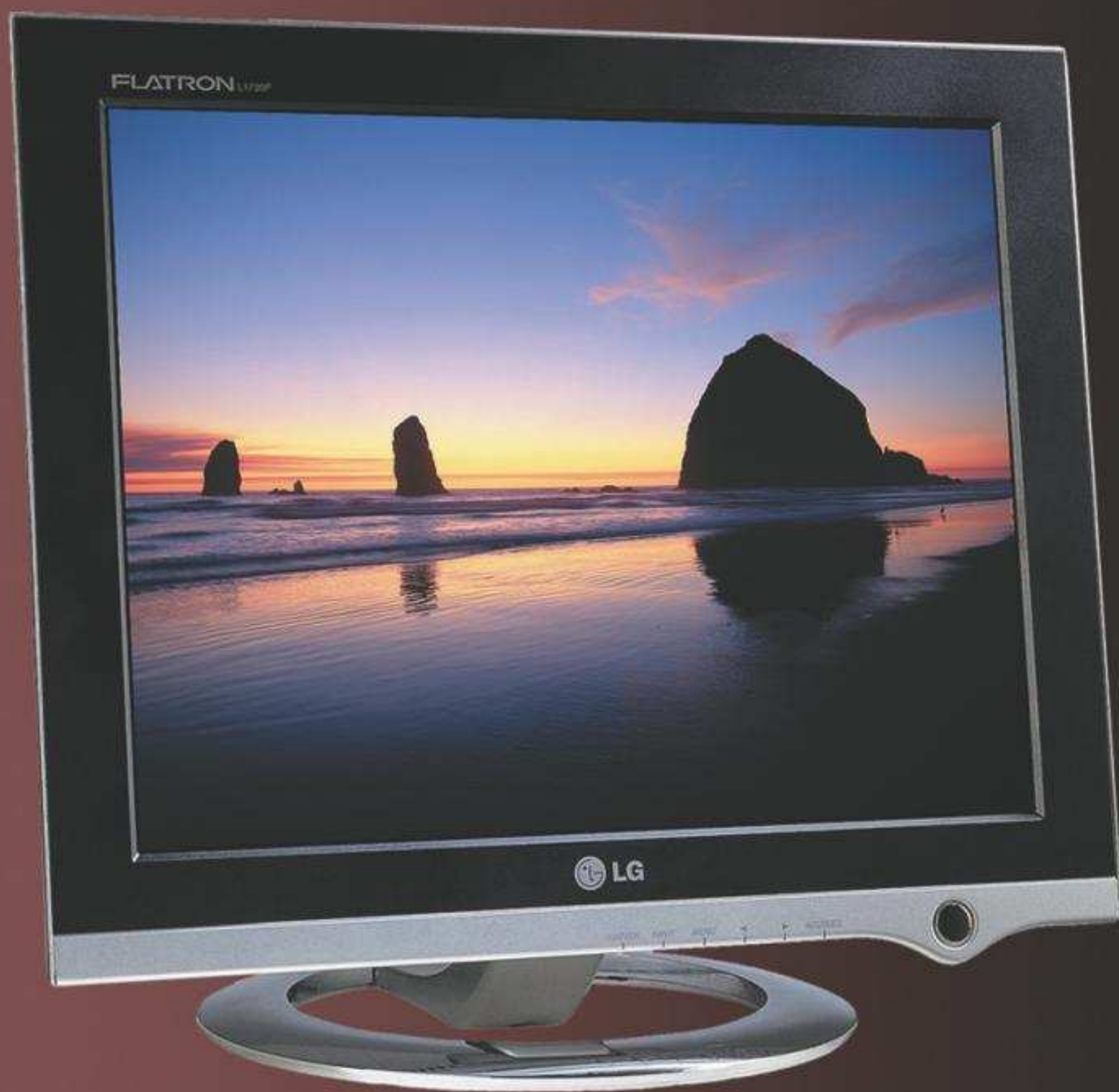
Яndex

adv@yandex.ru
тел.: 748-10-33

Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.

Москва
Фирма «ТС», ул. Селезневская, 21;
ул. Школьная, 11;
1-я ул. Зитухаста, 12с;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3;
м. Марьина ТК, пав. №19;
ул. Лобинская, 4а;
Берег пр. 8/1;
ул. М. Бирюзова, ал. 17;
Смоленская, 24 «а»;
«Орешки», 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Строганов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игршек;
Русская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободский ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-т 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр. 1;
Изма Фрэнко 38, кор. 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полная д. 28;
Окского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистский д.3 (меж. Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-т корп. 1106 Б;
Косовское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргунская д4;
Ленинский пр-т 146;
Ангарская ул. 25 кор. 1;
Мясницкая ул. 17;
Матвеевская ул. 20 кор. 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Саушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ушакова, 3;
ул. Украинская, 3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11

Вильнюс
ул. Алыгродо, 10 «AKELOTE и KO»

Владивосток
ул. Жукот, 46;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Осташковский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Гелендик
ул.Полная, 33 «Компакт»

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гагарина, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Миковазова, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковский, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Миковазова, 3;
ул. Ленина, 1-6

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 92, «Игрешки Мир»;
ул. Луначарского 49, «Планетик»;
ул.Рябинная 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юник» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 18 «РемБыТехника»;
Ленина 15, «Эксперт»;
Фурка 8, «ВДЛ»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-RN»;
Умрицкого 13, «Силурт»;
Партизанская 1, ТД «Небел»;
Дзержинского 26, «ХоббиОблик»;
Умрицкого 1, «Деловый мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Камерово
ул. Тукаевского, 22 «а»-102

Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская 17А;
ул.Ворожского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сезон»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи»

Кострома
Красные ряды, магазин «М»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, м-н. «Релианс»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м-н. «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ягского, 67

Минск
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
Киевская 2, «CD-RN»;
Умрицкого 13, «Силурт»;
Партизанская 1, ТД «Небел»;
Дзержинского 26, «ХоббиОблик»;
Умрицкого 1, «Деловый мир»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Валутина, 27;
ул. Чкаловский, 15
проспект Дмитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Сид-Фон»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Рихельевская, 10 «Антоша»
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гаспельо, 50 ТЦ «Аэропорт»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 район, 23 место
ул. Котельникова, 12
Парадизский рынок;
Газарма-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красная, 1

Орск
ул. Краснознаменка, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, м-н «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД «Владимир»
ул. Борганкина, 13, универсам "79"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзержинес, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бриньбас 39, т/ц «B39», SIA «B39»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «B39»

Ул. Маслова, д.5, Сайон «Вой для бугатера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Валутина, 27;
ул. Чкаловский, 15
проспект Дмитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Сид-Фон»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Рихельевская, 10 «Антоша»
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гаспельо, 50 ТЦ «Аэропорт»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 район, 23 место
ул. Котельникова, 12
Парадизский рынок;
Газарма-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красная, 1

Орск
ул. Краснознаменка, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, м-н «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД «Владимир»
ул. Борганкина, 13, универсам "79"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзержинес, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бриньбас 39, т/ц «B39», SIA «B39»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «B39»

Ул. Маслова, д.5, Сайон «Вой для бугатера»

Кр. Валдемара, 73;
ул. Маслова 357, т/ц «DOLE», SIA «B39»

Ростов-на-Дону
ул. Дериштинская, 197, салон «Лавка Гейдальфа»;
ул. Серафимовна, 79, оф. 17;
Компани «Энджин»

Самара
ул. Минерная, 15, ТЦ «Аларинум»,
сезон «40С», 2 эт.
ул. Стари Загора, 139, ТЦ «ЭГОРКА»;
ул. Ушаковская, 18 ТЦ «Валинг»
ул. Юрия Плимаров, 146 «Метра»
ул. Карла Маркса 6106, 15 мкр. 25 «Чапа»
ул. Савина, 363
ул. Ушаковская(Самарская, 18/189)
ул. Юрия Плимаров, 146

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сиринг»

Северодвинск
ул. Полинина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Садовая, д.11
Невский пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»;
Иммануиловый пр., 2 м-н.

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый стиль: ТЦ "Черемушки", пав. 16-30 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденновский", пав. 5-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ "Торбушин двор", пав. 82-174, Бегемотовский пр., 7, к. 3; ТЦ "Бегемот", ул. Миклуто-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр", Бульвар Д. Донского, 8.

Айфон: Персональный ММД с Отделением часов, Персональный ММД с Капюшонами часов

М.Видео: Славянский б-р 13-1, Джарикотек ул. 12, 26, к. 1 ММД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шатловское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-кт Мира, 81 корп. 1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15,

Партинг: Волгоградский пр. д. 1, 1. Амальгаторская д. 1, Амальгаторская д. 3, Палицкая д. 3

Матрица: Волгоградский пр. д. 1, 1. Капюшоны в п. 1. Персональный Вал д. 7, Земельный вал д.32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бринская д.12, Салова д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д/311, Земельный вал 33, Мат. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект д. 52, Варшавское шоссе 2, Ураловка 1 А, Народно-ополченый ул. 23/2

Промьер-Дизайн: Торговый ряд "Воскресный Домик", ул. Профсоюзная, 56; Павильон МВб- ул. 13-ая Парковая д. 27А.

Формоза: Престижный отдел переклад д. 2, Орловская д.7 А, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная д. 98, корп.1, Амальгаторская д. 57

Цифра: Пав. Ворожеев 1, Пр-кт Буденного 53 ТЦ Буденновский И-5, Косыгина ул. 15, д. 15, ТЦ "Электронный рай", пав.3/12х, Троицкая 26/9

"ТД Союз" Александровский, Миде пр-кт 116, Абаб, Станей Абаб ул. 6/2, ГУМ, Красная пл. 3, Вешенки, ул. Вешенковская д. 20 А, Дыма, Ленинградский пр-кт 33 А, Жулебино, Халандский б-р 7/11, Копейка, Митуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дымовское ш., 43, Мир, Воронцовское ш. 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Даран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Аглицкое ш., 40 А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр. 2, Ра-истор, Щереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новокаширское б-р д. 41, с. 4, Рамстор, Митинская ул. 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярышевская ул., 19, Рамстор, Чарская ул. 13, Таганка, Верона Радичевская ул. 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦММ, Петровка ул., 2, эл. 6, Юлтер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустайская ул., 6, Крокус-Сити, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Станция Каховская, АВ-Таганка, Мир Десны.